平成2年4月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第4号通巻43号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 GAMEST ゲーメスト

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

4
Apr.1990
No.43
500yen（本体485円）



闘いの鉄則！投げで勝負だ!!
ファイナルファイト

クリア目前！
グラディウスIII

痛快コミカルアドベンチャー
マーベルランド

男には闘う時がある
あしたのジョー

春一番！ニューゲーム旋風だ!!

過酷な戦いが再び…
戦場の狼II

かわいさ大爆発！
ロットランド

風を抜けるか！
WGP

カルノフ再来？
クルードバスター

昔の名前で出ています
バルダーダッシュ

激烈攻略！ダッシュダッシュ!!

後半面攻略PART1
鮫！鮫！鮫！

攻略開始！めざせ撃墜王!!
1941

本選予選の完全攻略
ウイニングランSUZUKA GP

知か体力か!? アクションパズル

知脳の限界3Dブロックゲーム
ブロックアウト

対戦プレイで友をなくせ！
ブロクシード

お待たせ詰めテトリス正解大発表！

特集
嗚呼感動〜〜〜!!
ベストゲームミュージック

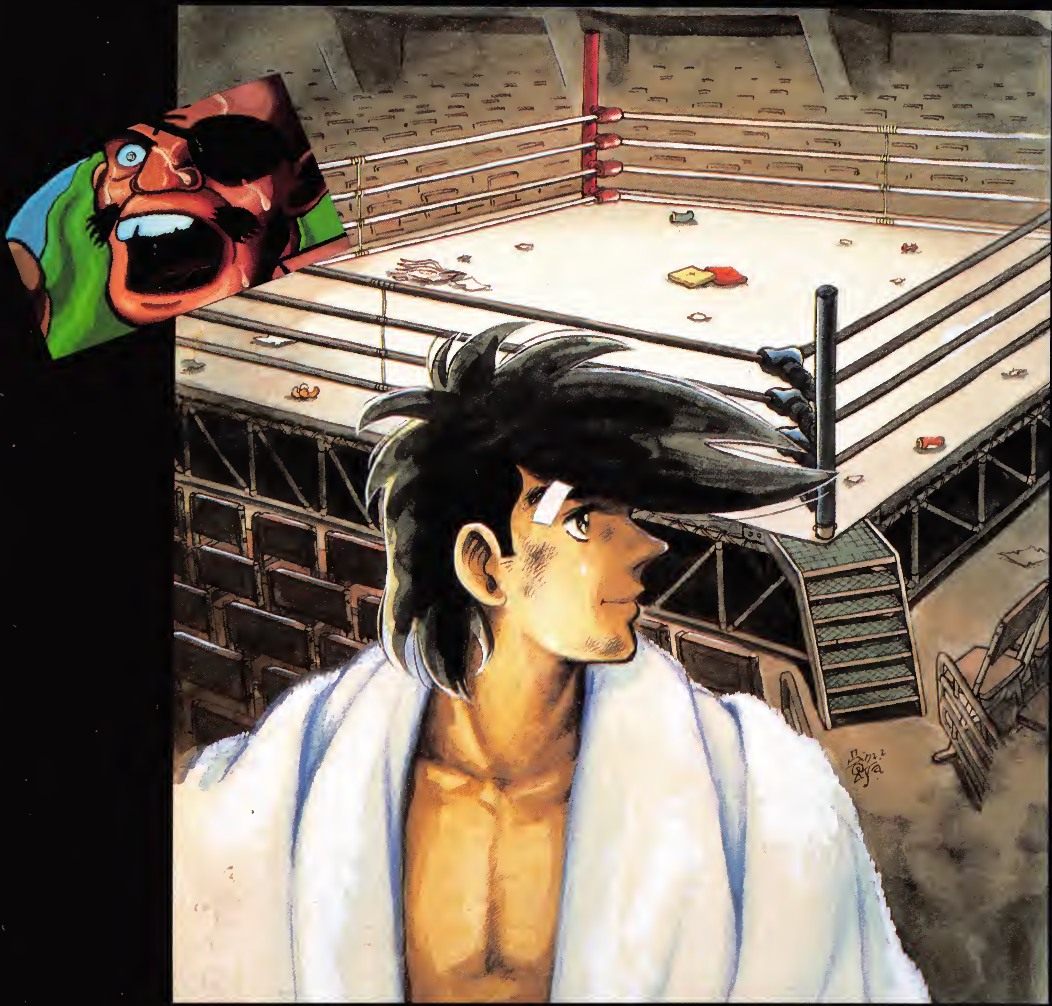
サウンドクリエーター座談会——各社VGM担当者夢の顔合わせ
'89ベストVGM楽譜集 VGMディスクフルリスト
出血多量大付録——オリジナルカセットレーベルセット

卒業おめでとう！ゲーメストアイランド
ゲーパロ劇場「愛のグラディウス」作：三木みきお
はねたまごX情報「インデュウス」の画面大公開！
もう逃げられない！はじめまして♥
ま・さ・に・世紀末！オールマージャンギャルズ
イケイケニューパワー「セイブ開発」

あの熱き闘いの日々が キミの手に蘇る。

矢吹ジョー。彼が僕たちに残してくれたのは一体なんだったのだろう。勝つことのよろこび。負けることの苦さ。
彼の拳が、いや生き方そのものが見せてくれたのは、なにかもっと大きなもの。深く熱いものだった。
力石やカーロス、ホセ。ジョーの前に現れるライバルたち。
戦いの中に生まれた数々のドラマはいま、キミの手へと受け継がれていく。

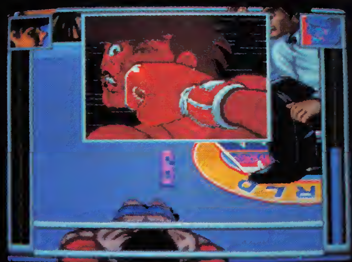
あしたのジョー

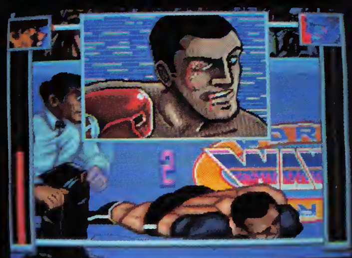


ステージ1の西との対戦から始まって、ウルフ金串、力石、カーロス、ハリマオ、そしてホセとの対戦。各ステージとも3ダウンKO制でKOまたはTKO勝ちのみが有効だ。ジョーがKOされるか、3ラウンド引き分けになるとゲームオーバー。ただしコンティニューは何回でも可能。丹下段平の攻略作戦をチェックして、ジョーを勝利に導いてくれ!

●4方向レバー・2ボタン、シングルプレイor交互プレイ

●両手ぶらりとクロスカウンター、トリプルクロスカウンターはウルトラテクニック。相手に応じた攻撃を段平が教えてくれる。





© TAITO CORP. 1989



タイトーイメージキャラクター
岩井由紀子(ゆうゆ)



JAPAN AUSTRALIA U.S.A. WEST GERMANY
THE NETHERLANDS BELGIUM
FRANCE GREAT BRITAIN

男たちの神話が いま走りだす。

観衆の熱い視線が、彼を追うレーサーたちのナイフのような目が、いつも彼の背中をとらえる。
奴の背中は語っている。「人間はふた通りしかいない。追う奴と追われる奴。そのふたつだ」。
彼は追われることを選んだ。甘美な栄光の瞬間と孤独。
走りつづける男たちのゲーム。WGP。大いなる物語の幕がいま上がり始めた。



DX可動タイプ：2320(D)×1130(W)×1700(H)m/m、〒95-3399消費電力320W、430kg使用モニターサイズ25インチ
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。

ノーマル、レーシング、オートマチック。まずは3タイプの中からギアシフトを選択だ。画面上に表示されるリミットポジションのマシンには常に注意を払うこと。奴のマシンが1周する時点で、キミが彼に遅れをとっている場合はゲームオーバー。リミットポジション以内の順位で3周を走り切ればOKだ。2台以上ならいっしょにレースが楽しめる通信機能付き(オプション)もあります。







株式会社タイトー 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-222-4888

ボクシング・ゲームの本格派

のジョー

今ここにジョーと6人の男達の壮絶な闘いのドラマが展開する!!
ジョーと洋子の愛のゆくえは!

タイトーが版権ゲームを出すという噂を耳にした我が編集部は、じっとしておられず、都内のタイトー本社に特捜班を派遣。張り込みを続けた。

そして、東京が大雪に見舞われたあの日の午後、ついに我々は、その秘密のベールの中をかい間見ることに成功した!

ふるえる指をおさえつつ、シャッターを押すカメラマンのとらえた写真をもとに構成、その真実をとらえた!

これが、その問題の写真である。

これが問題の男達だ!!

1対6に非難の嵐

取材班による独自捜査をここに公開!



マンモス 風化しつつある社会的問題・いじめを、ジョーへの少年院時代にやっていた男である。彼自身もボクサーを目指すが、減量中にウドンを食べてしまい断念する。後にジョーのトレーナーもやるが、最後は八百屋になる。トランクスは、八百屋の娘によるもの。



力石 ジョーの精神的な永遠のライバル。テーマソングのイメージは彼である。得意技は御存知、ノーガード戦法。また、脱獄時に見せたブタの群れを全滅させながらの中央突破も忘れてはならない。トマト1個戦法の減量にあやかりたいとは、雑君先生の談。

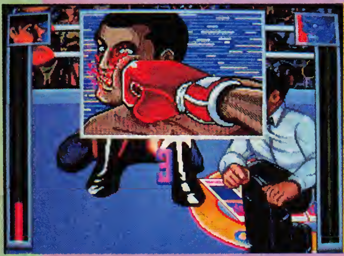


ウルフ ボクシングの要はガードにある。すなわち、いかにして敵の攻撃を避けるかということだ。それもむやみにではなく、急所をはずしていくのだ。彼はそれに失敗し、アゴを砕かれ、ボクサー生命を終える。行く末は、用心棒であった。

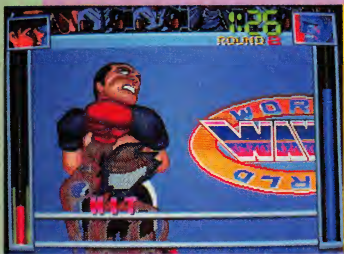
春一番
ニューゲーム旋風だ!!

スクープ(うそ) あした

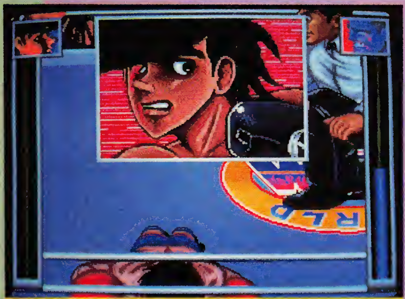
試合を念写!!



ウルフの顔面に、ジョーの右ストレート炸裂。しかし、目はまだジョーを見ている。長期戦が予想されるぞ。



今度は左アッパーだ／ 画面の左右上部には、キャラクターの顔面状態が表示されていて、気色イイぞ。



試合優勢かと思われていたジョーがダウン／ これだからボクシングは、先が読めない。ジョーは、ここで尽き果てるのか、それとも…。



いよいよ、試合開始だ。敵は、全てを緑でキメてイカシてるが、いかんせん顔の悪いマンモスだ。



ジョーの右フックが、マンモスの顔にヒットした／ しかし、相変わらず顔が悪い。

きてます（死語化中）

我々特捜班は、写真を現像後、それを都内某所在住のその筋で有名な霊能者・帯刀さん（62才）に、試合の様子の念写真を依頼。念写に成功した。

そこで、その写真をモトにして、その試合内容を予想した。

念写ゆえに、全国のゲームセンターで試合が公開された時に、多少の違いが生じる可能性もあるのは、御了承願いたい。

左を打て!!

一切の取材を拒否していたトレーナーの丹下氏と、コンタクトを取る事に成功！



過去の試合からのスナップ。
（左＝丹下氏、右＝ジョー）

「左じゃ。」

開口一番、丹下氏はこのように述べた。

試合の鍵を握るのは、ジョーの左パンチであるという。アッパーなのか、ストレートなのかは語らなかった。それともやはり、クロスカウンターなのであろうか？

「ファイナルブローが……」

これも、謎に満ちた言葉である。最近の試合はフィニッシュが決まると、そのシーンがスローモーションでアップになる傾向があり、その際の演出効果とジョーの精神的ダメージを恐れてのことであると我々は予想した。敵のやられ顔のアップは、ストレスの発散にはもってこいだが、自分のやられ顔はあまり見たくない（本当は見れない）ものである。面白いけど。

「ダメージの状態は、一目してわかる。技の出し方も、すぐマスターできる。

しかし、試合はそれから…。」

帯刀さんによる念写を参考にして頂こう。

画面左に自分、右に敵のデータが表されている。長い棒グラフが、体力ゲージである。普段は青く長いが、殴られることによって、赤く短くなり、無くなるとダウンだ。

それとは別に、顔の表示があり、そっちは試合のトータル的なダメージの表示である。つまり、棒グラフはダメージで、顔はスタミナを表していると、考えて頂こう。なお、ジョーは顔がはれていき、敵は血を流すようになる。

操作も、とまどうことはないだろう。レバーが4方向の指定なので、メンテの悪い店でも少し助かる。しかし、良い状態でやりたいが。

ボタンは2つ。実に直観的だ。格闘ゲームらしい。

試合前ということもあり、丹下氏の口数は少なかったが、試合に臨むにあたっては、充分なものであった。

試合が楽しみである。（情）



ハリマオ ボクシングの作戦の一つに、陽動作戦がある。彼の得意技は、それを拡大解釈したかのように、リングを縦横無尽に動くことである。ロープの反動を利用しての強烈なパンチをもっとも得意とする。しかし、そんな彼も最後はジョーを怖がるようになる。



カーロス ここら辺になると、これと言った必殺技がなくなってくる。いや、必要なくなってくる。カウンターの返し合いになってくるのである。それゆえに、その反動は大きい。彼も、ホセメンドーサとの戦いの末、パンチドランカーとなってしまう。得意のパンチは、エルボースマッシュ。



ホセ 彼とジョーとの試合は、まさに精神戦である。彼は、既に結婚しており、妻、そして子供も持つ一家の主である。それは、「私には妻も子もいるのだ／」に凝縮されていよう。ジョーとの戦いで、彼は白髪になってしまう。そして、ジョーは…。コークスクリューは強烈だ／

※キャラクター紹介は原作によるもの。

何と3P同時PLAY!

戦場の狼II

©カプコン



戦場の狼IIのタイトル画面。狼の紋章だ。

あの戦争から5年…
再び過酷な戦いに挑む



カプコンの3P同時専用筐体。コンバネが迷彩色なのがきてる。

カプコンのCPシステムシリーズ、1941の次は何と〝戦場の狼II〟です。CPシステムはストライダー飛竜以来、版権ものが多かったのですが、ここに来てパートIIものが続きます。

19シリーズはもうおなじみですが、戦場の狼の発売は1985年5月。ほぼ5年前になります。当時は大ヒットしたゲームですが、今ではあまり知らない人もいるかもしれないので、こちらの方も紹介しましょう。

新たなる戦いへ 戦場の狼II

いよいよ発売される戦場の狼IIですが、まだ開発途中で、完成までには若干の変更があると思われます。しかし、CPシステムという新しいパワーを得て、戦場の狼の世界がより鮮やかに再現されることは間違いないでしょう。

今回の戦場の狼IIが前作と大きく違うのは、同時プレイが可能になったという点です。

それも、2人同時だけではなく、何と3人同時プレイ。途中からでも2人参加できるシステムになっています。

具体的な操作方法は、8方向レバーに2ボタンという形になっています。

1つのボタンはショットボタンで弾をバリバリ撃てます。ショットについては、前作の戦場の狼IIと同じで、レバーを入れた方向に弾を撃ちます。

もう1つのボタンはメガクラッシュで、画面全体にダメージを与えます。

また、プレイヤーは1発で死ぬのではなく、体力ゲージ式になっています。最近のカプコンの方式を反映していますね。

そして、体力ゲージの他に、乗物に乗ることができるのもIIの大きな特徴です。車に乗れば、弾に当たっても車が壊れるまでは車がダメージを吸収してくれます。

このように、戦場の狼IIでは、前作と違う面もあり、いろいろ工夫がなされているようです。一番の注目は3P同時プレイということですが、3人で遊べば面白さも3倍になることでしょう。

リアル感あふれるシューティングゲーム、〝戦場の狼II〟、AOUショーで出展予定です。次号では詳しく紹介できると思うので、首を長くして待っていて下さい。

（ぜんじ）



ドデカイ戦闘機が超リアルに描かれている。



水上戦車の様な敵との戦い。水の中には入れそうもない。



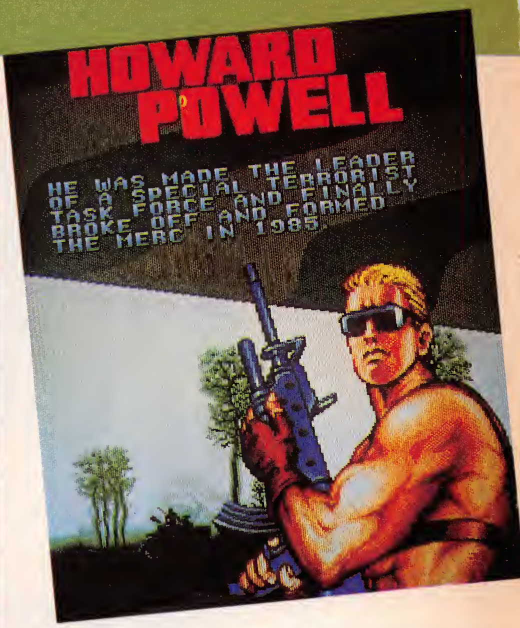
見よ、このリアルなグラフィック。POWがデカイ。



戦場に降り立った3人の超戦士達。撃ちまくれ！焼き尽くせ！



断崖絶壁で、戦闘機に狙われた。
いったいどうやってかわすのか？



おっと、これが主人公か？　遂にその名が明らかになる。

戦争ものの名作 戦場の狼

戦場の狼は、本格的な戦争ものです。マシンガンと手りゅう弾を使い、敵地のまっただ中をどんどん進んでいきます。

マシンガンは弾数が無限で、手りゅう弾の方は弾数に限りがあります。手りゅう弾は限りがあるというものの、土のうや高台にいる敵をまとめて吹っとばすことができます。戦場の狼の面白さは、手りゅう弾の快感にあると言えるでしょう。

それに、グラディウスとほぼ同時期に出たゲームなのですが、当時としては卓越したグラフィックがプレイヤーを魅了しました。陰影のはっきりしたグラフィックは、独特のリアル感を生み出しています。

また、自分が手りゅう弾を投げられるだけに、敵も投げて来ます。1ヵ所にとどまっていると、手りゅう弾のえじきになってしまうので、どんどん前に突進していかないといけません。

以前、カプコンに取材に行った時に戦場の狼の話が出たことがありました。

その時、戦場の狼は手りゅう弾で追い立てられ、走らされてしまうから、物陰に隠れて撃つのはどうですか?と聞かれたことがあります。今から思えば、すでに戦場の狼IIの開発が進んでいたのでしょう。

すでに発売から5年もたっているので知らない人も多いとは思いますが、当時は戦場の狼は大ヒットしました。常に立ち止まる事の許されない、とても緊張感あふれるシューティングです。難しいだけに、やりこむと味がでる名作と言えるでしょう。



右下に敵の戦闘機が見える。
手りゅう弾のストックは47個。



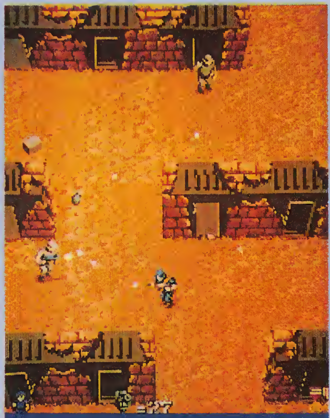
土のうには弾は通らない。
ヤシの木は手りゅう弾で吹っとぶ。



これが前作のタイトル画面。シンプル！



敵の要塞の総攻撃。
今で言えばボスとの対決という感じ。



このレンガ作りが、当時はとても
リアルに見えた。



やぐらの上から弾を撃ってくる。
手りゅう弾が使えた。

ロッドランド

©ジャレコ

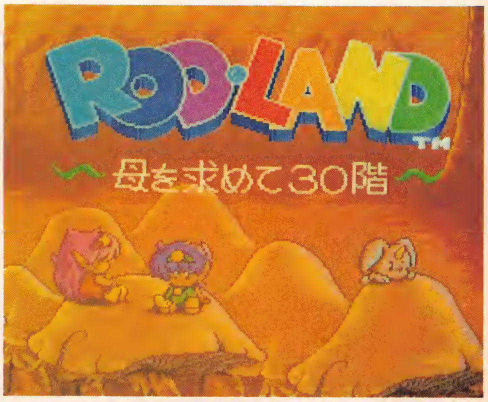
ジャレコのコミカルアクションゲーム。

ものさし、じゃなかった、シーサノモの杖で敵を地面にたたきつけろ!!

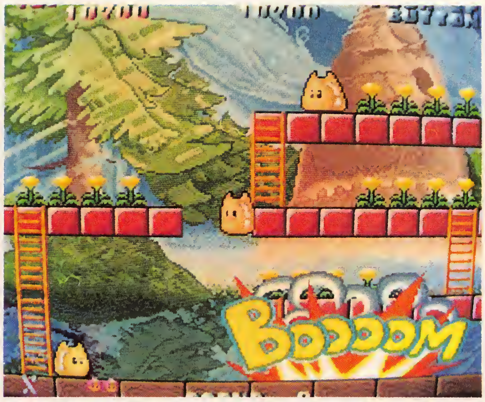
～母を求めて30階～

ママを救けろ!

ある日、悪魔の手先が現われてママを邪魔な塔の中へ連れ去ってしまいました。パパのかたみの「シーサモの杖」と村の長老フォルックがくれた魔法の靴を身につけて、塔の最上階で待っているパイソンホードをやっつけてママを救け出せ!



タイトル


ハデな「BOOOM!」

遊びまくれ たっぷり爽快感

レバーでプレイヤーの上下左右の移動、Aボタンでロッドを振り、Bボタンでハシゴを掛けられます。

敵の前でロッドを振るとエネルギー波が出て敵を捕えることができます。さらに、その状態でボタンを連打すると敵を左右の地面にたたきつけて倒すことができます。

たたきつけてる最中に横からきた別の敵に当てると、その敵を一撃で倒したりもできます。ただし、画面のはじで十分にたたきつけるスペースが無かったりすると、その敵ははじかれて上の階へ逃げてしまうので、それだけ気をつけて下さい。

1匹の敵は、3回たたきつけることによって倒すことができます。

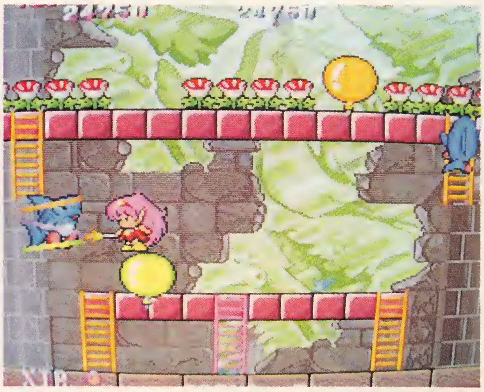
Bボタンはハシゴをつくることができますが、常につくったハシゴは画面中に1つしか存在できません。

たとえば、その面のどこかにハシゴをつくった場合、また他のずれた所でボタンを押すと、そこにあったハシゴはなくなり、新たに自分のいる所にハシゴが出現するわけです。回数制限は一切ないので、あまり深く考える必要はありません。

ちなみに、コインを入れて女の子キャラで遊びたい時は1Pボタンを、男の子キャラで遊びたいときは2Pボタンを押して下さい。

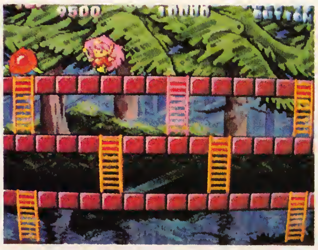


反対に読むと…。


風船に乗ってこういうこともできる。



エキストラに入ったところ。


…と、こいつに変身する。

クリア条件は2通り

2通りの方法があります。

①各画面の敵を全て倒すと次の画面へクリア。

②イベントによるクリア

①はこのタイプのゲームの基本みたいなものですが、②のイベントとはエキストラゲームのことを指します。

このゲームでは毎面、花がいくつかあり、これを取るとボーナス点になるのですが、全ての花を取った時点ですぐ

エキストラゲームが始まります。このときは画面に残った全ての敵がボーナスキャラに変身します。

倒すとE・X・T・R・Aのいずれかのアイテムが現われ、左下にストックされて5種(EXTRA)全てそろえると1UPして、さらにボーナス点が加算されます。どの字が出現するかは分かりませんが、出た文字は少し待つと次の字に変わります。あまり待つと消えてしまうのですが…。

しかし、このゲームではスコアによるエクステンドはないので、低次面で残人数を増やしておくといいでしょう。

かわいいんですよ ボスキャラたち

マブーツの塔には、ボスクラスのデカキャラも待っています。

実は、このゲームでは今までの様に同じ所にボスはいないのです。どの面にいつボスが現われるかは分かりません。分かっているのはボスの種類と出現順のみです。(なんてね、本当はどういう法則か知ってるけど、そこまで書くと面白さが半減するから、ここでは秘密ということで。でも2～3回プレイすればカンのいい君ならすぐわかると思うよ。)



びゅーん!1UP。



1stボスのクロコワーニ。コツをつかめばただのザコ。



ハイ、ガンバリます。



2ndボスのウジラ。子クジラの噴水攻撃。

これだけ知ってりゃ即クリアだあ!?

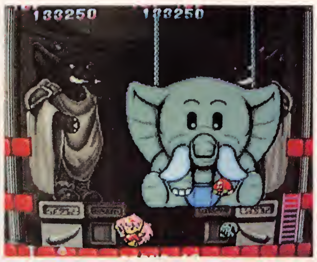
今回は紹介だけど知ってて損しないチョイテクを少し。

このテのゲームでよくありがちな、両面から数匹にかこまれたらどうするか?

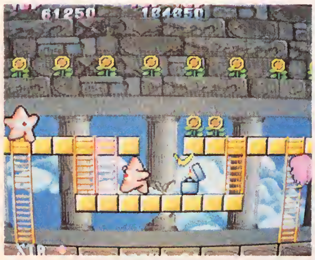
行きたい方向の敵をロッドで振って自分の反対側へ放り投げる、を繰り返す。これではさまれて死ぬことはない。

他にも2P時で最後の花のとこにチョロチョロしてる奴がいたら、片方がロッドで敵をホールドさせ、片側がスタコラ花を取っていくとか…色々試してみよう。ロッドは意外な使用法ができるよ。

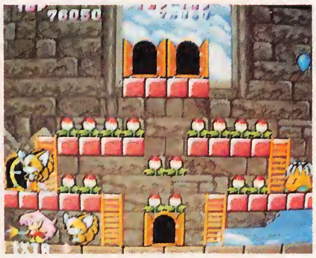
キャラも笑えるのばかりだし、子供から大人まで簡単に遊べるので、見かけたら是非一度プレイしてみましょう。できれば2Pで。だがオールクリアしても…(おっと後は終ってからのお楽しみ!)



3rdボスのソーサン。「いたあーい」



一番笑えるザコのテガッタ。ブーメランの投げ方は2通りある。



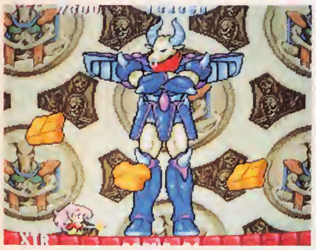
扉どうしのワープうまく使いこなそう。



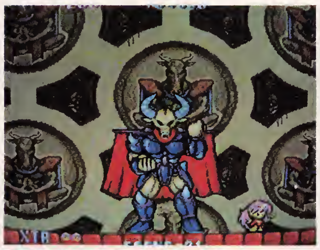
突然シリアス顔のバイソンホード氏。



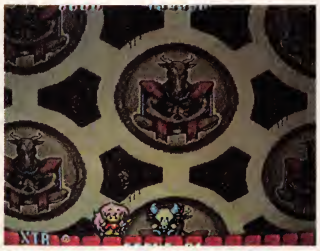
この力の入れ方ガスゴイ、バイソンホード氏。



でぇぇ～!!



オオ!?少しは成長したバイソン…(しつこいか)



なんだ、ただのチビちゃん!のバイソンホード氏


PC Engine
HE system
新しい麻雀の楽しみ方。
本格派スポーツゲームの遊び方。
あのスーパーバレーボールがPCエンジンで登場!
NIPPON 4
SUPER
スーパーバレーボール
Volley ball™
好評発売中
PCエンジン用ソフト


COMING SOON…
DAIYOGEN
麻雀
大予言™
〜このギャル占い師につき〜

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.43
April 1990
4



広告掲載ページご案内

ウスⅢ



©コナミ

GRADIUS Ⅲ

マップ／図：ずるずる

5面を抜ければ7面、7面を抜ければ9面まで行けるぞ！そして、ラストの10面だあ〜っ。

6面



みなさんのビックバイパーは、いかがお過ごしでしょうか？　という訳で、今回は前回に続き、6面から9面までの攻略をしたいと思います。

それではまず、6面から…

この面は短いのですが、それゆえにパワーUPの出る数もとても少なく、その上ボスの撃つ弾がよけにくいので、バリアのストックを持って行かなくてはなりません。

あとタイプセレクトでプレイしている人のみに使用可能な技なのですが、「！」マークのオールクラッシュを使うと

⑤図の位置に自機をおき、前にある触手にショットをうまく当てて強引に倒して下さい。

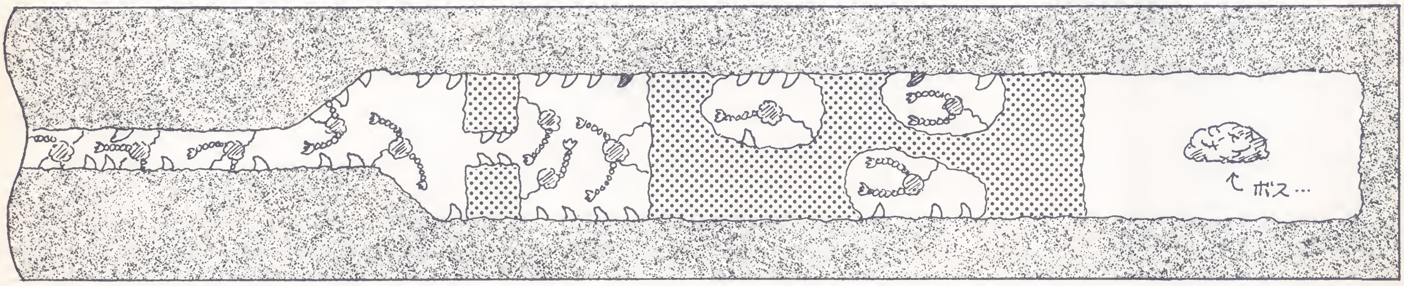
⑥図の様にオプションを張り、上に張り付いている砲台を先に倒します。その後、中央にオプションをかためて前に居る触手を急いで倒します。

⑦その後は画面右上に急いで行き、右上にオプションをかためて図の様に抜けます。(ただしバリアが無い場合は、砲台からの撃ち返しに注意するか、オプションだけ前に伸ばして先に砲台を壊して下さい。)

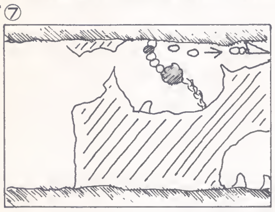
復活する細胞を壊した後、また、その場所を通りたい場合は、その地形に戻ってから3秒程たってから抜けて下さい。

⑧⑨ボスはまず画面が止まったら図の様にフォーメーションを張ります。ボスの目が開く所は①②の順です。

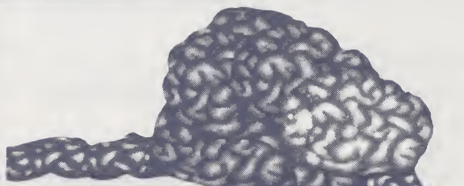
②で目を開いた後、ボスが止まって腕を伸ばして来るので、止まったと思ったら上に逃げて下さい。そして図⑨の様にオプションを持って行き（普通上に逃げると自然にこうなる）Ⓐの腕を壊します。そうすると次に③④の位置で目を開くので、オプションを固めて思いっ切り撃ち込んで下さい。



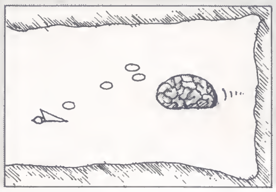
⑦



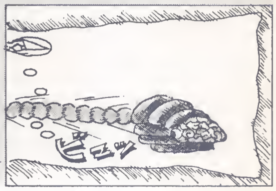
6面ボス攻略



⑧



⑨



激烈攻略！ダッシュダッシュ!!

グラディウ

ステージマップで完全攻略！
やって来た!! 最難関キューブ面
最終面も目前だ！

文・ちょっとwizはお休みのバイオ

画面内の触手を全て壊すことが出来ます。

バリアのゲージに合わせようとして、間違って1個取りすぎてしまった場合も、嘆かずに有効に使うようにしましょう。

7面



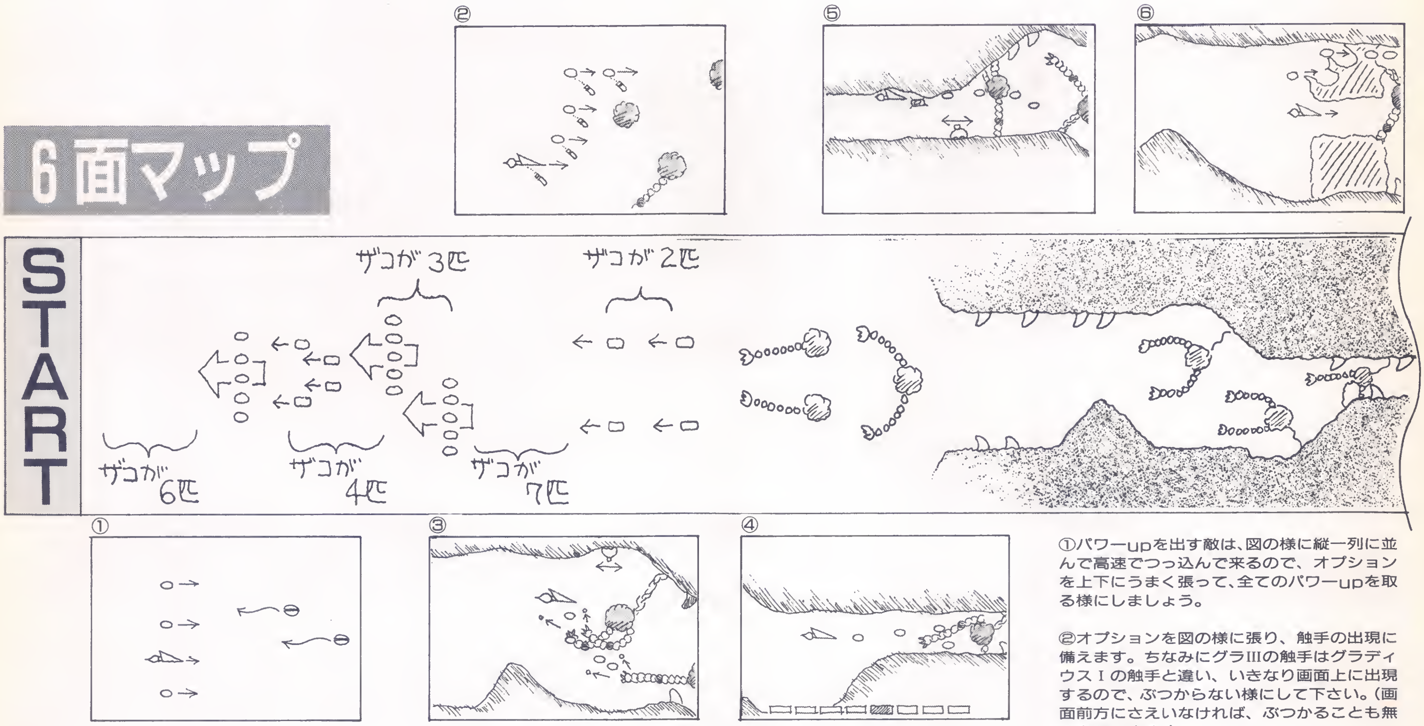
この面で注意したいのは、前半に出て来るオプションハンターです。

この面までノーミスで来ている場合は、7面の炎地帯に入る所でオプションハンターが出て来るので別に問題はありません。しかし、3面のボスで死んで復活して来た場合、7面の中盤でオプションハンターが出てしまい、よほど運が良くない限り、オプションを持って行かれてしまいます。オプションを持って行かれるとキャラクターオーバーが起きにくくなり、かなり辛くなってしまいます。

この様にしないためには、3面で死んだら4面（ボーナステージ）でパワーUPを集めまくり、（前号のマップをよく見て、自分なりに取り方を考えること）5面スタート時に、オプションを4個装備している様にして下さい。

飛んで来る炎は、パターンなので、自分なりのルートを確保して下さい。マップには、一応私の通るルートを矢印で記して置きました。

6面マップ



①パワーupを出す敵は、図の様に縦一列に並んで高速でつっ込んで来るので、オプションを上下にうまく張って、全てのパワーupを取る様にしましょう。

②オプションを図の様に張り、触手の出現に備えます。ちなみにグラIIIの触手はグラディウスIの触手と違い、いきなり画面上に出現するので、ぶつからない様にして下さい。（画面前方にさえいなければ、ぶつかることも無いと思います。）

③この場所に居る触手は、意外とイヤラシイ方向に手を伸ばして来るので、画面上の方で手を伸ばすのを待ちましょう。

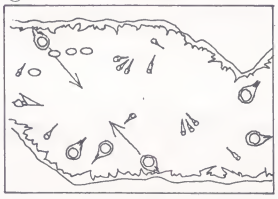
④ここの辺りの敵が出すパワーupで、ゲージをうまく「レーザー」に合わせて下さい。

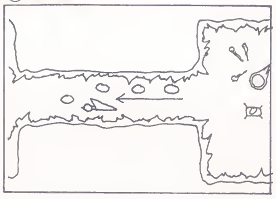
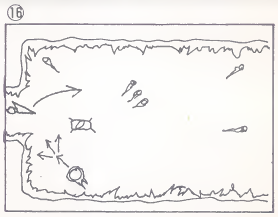
なぜかと言うと、この後、パワーupが2つ出るからです。（その2個を取ればバリアのゲージになりますからね）

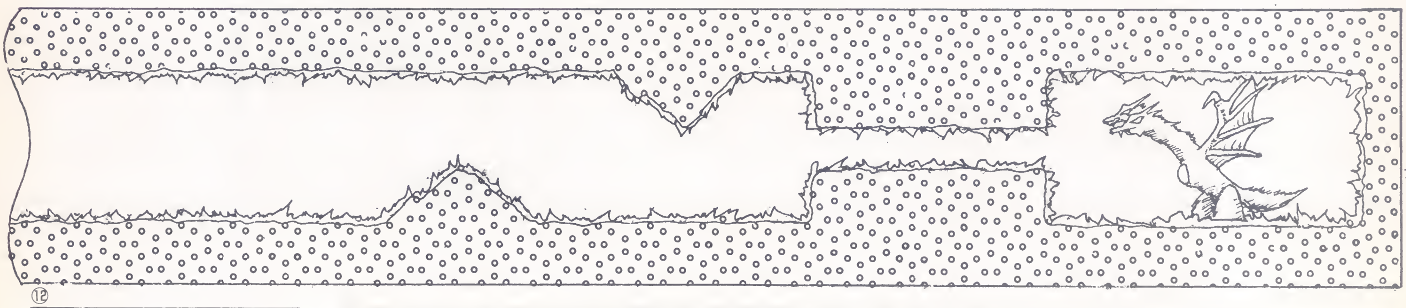
コツと言えば、前半は飛んで来る炎を全て壊そうとせずに、上か下か片一方だけを確実に壊すこと。後半は、キャラクターオーバーを絶やさない様に、時々ミサイルを撃つことなどです。
　あと、これが1番重要なことなのですが、前半は絶対にミサイルを撃たずにショットだけで抜けるということ。また、後半もキャラクターオーバーをかける時以外は、むやみにミサイルを撃たないで下さい。特にB装備の場合は、絶対にやめて下さい。

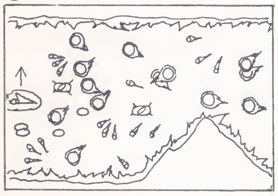
8面

この面は、意外に簡単な面です。しかし、草に隠れたハッチや、自機を引き付け、地形に当てて潰す触手が出て来るため、初めて来た人はちょっと驚くでしょう。
　また、触手は撃てば縮むので、引き込まれない様にオプションで自機を包みす〜っと前に抜けて下さい。
　あと、ハッチは出現即破壊を心掛けて下さい。
　そうしないとハッチから出て来るザコがボロボロと弾を撃って来て、お先まっ暗、パニックになります。
　ボスもバリアが無いと勝つのはかなり困難なので、パワーupカプセルをうまく取って調整し、バリアのストックをする様にして下さい。

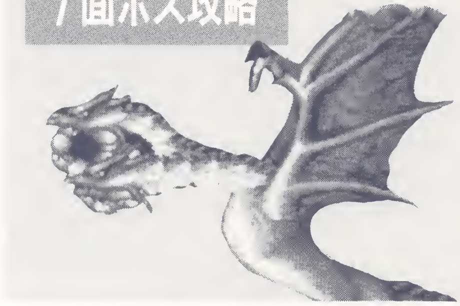
⑬

⑭

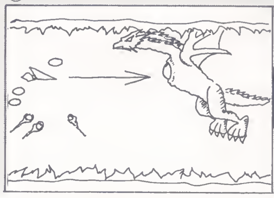
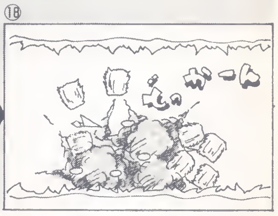
⑮

⑯


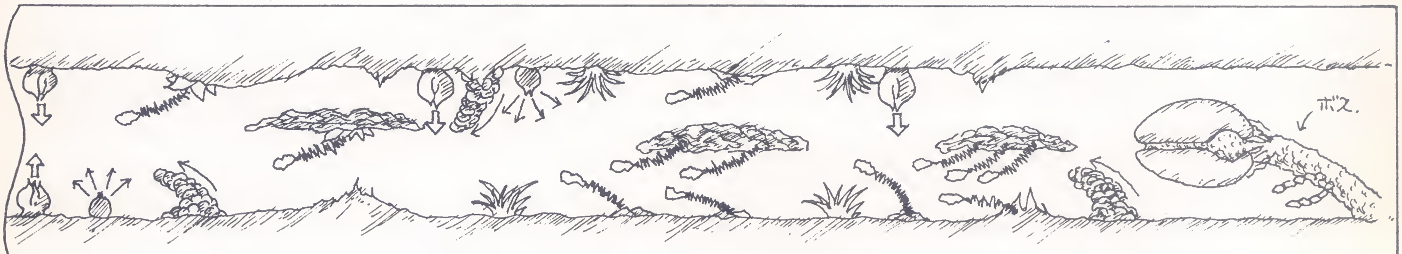


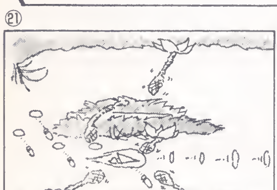
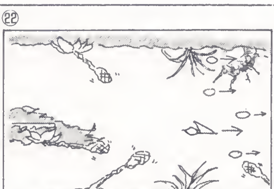
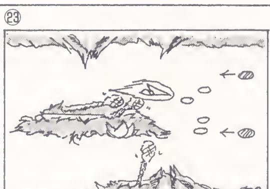
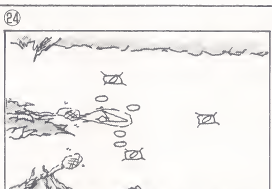
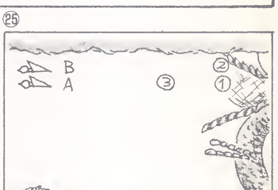
⑫


7面ボス攻略



⑰

⑱




㉑

㉒

㉓

㉔

㉕


激烈攻略! ダッシュダッシュ!!



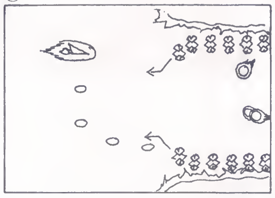


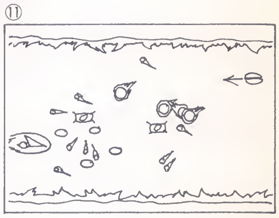
© KONAMI 1989
GRADIUS III ™

⑩上下からザコが来るので、この場所だけはミサイルも撃って活路を開いて下さい。
　また、ノーミスで来ている場合は、この辺りでオプションハンターが来るので心してかかること。

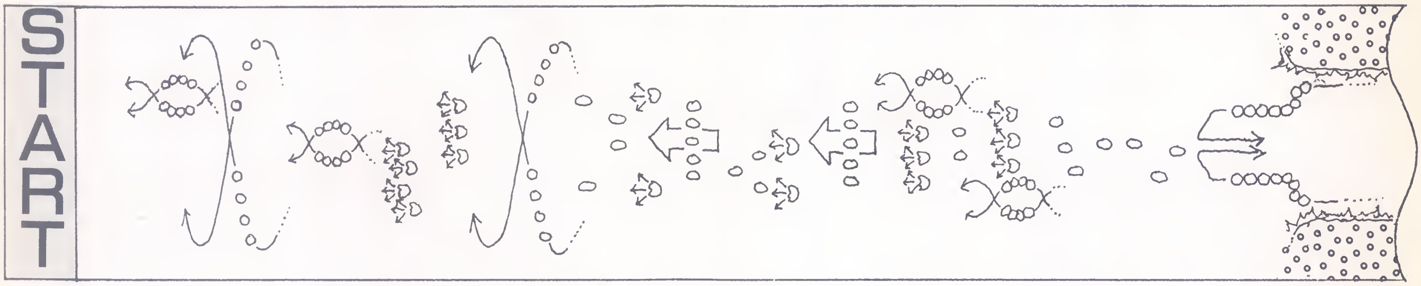
⑪私は下半分だけ壊して進みます。なぜかと言うと下の方が炎が来る数が少ないからです。
　3面でミスして復活して来ると、この辺りでオプションハンターが出て来ます。はっきり言ってここでオプションハンターが来ると鬼です。うまく誘導して逃げて下さい。
　コツと言えば、オプションハンターが8回位鳴くと来るということです。

⑫ここの辺りに行ったら早めに上半分に行き、ミサイルも撃って右下から来る炎を早めに分裂させてしまって下さい。

⑩


⑪


7面マップ



⑬この辺りは右下、左上から炎が来るので気を付けて下さい。また、⑫以降はミサイルを撃たないとキャラクターオーバーが消えてしまうことがあるので気を付けて下さい。

⑭ここは画面の一番後ろで粘って下さい。なぜかと言うと上の山や下から炎が出て来るからです。
　あと、B装備で来ている場合は、ミサイルを絶対に撃たないで下さい。
　スプレッドボムの爆風は敵の弾や炎の破片まで全て覆い隠してしまうからです。
　よってB装備でやる場合は、後半キャラクターオーバーが起こらないため、注意が必要。

⑮なるべくオプションを前に張り早めに炎の玉を壊します。炎の一番小さい破片は、バリア2、3枚分で壊せます（キャラクターオーバーがかかっている場合）。

⑯細い通路では一番後ろで粘っていてもいいのですが、一番最後に来る炎の玉は、右下から左上に来て自機を直撃するので、前によけて下さい。

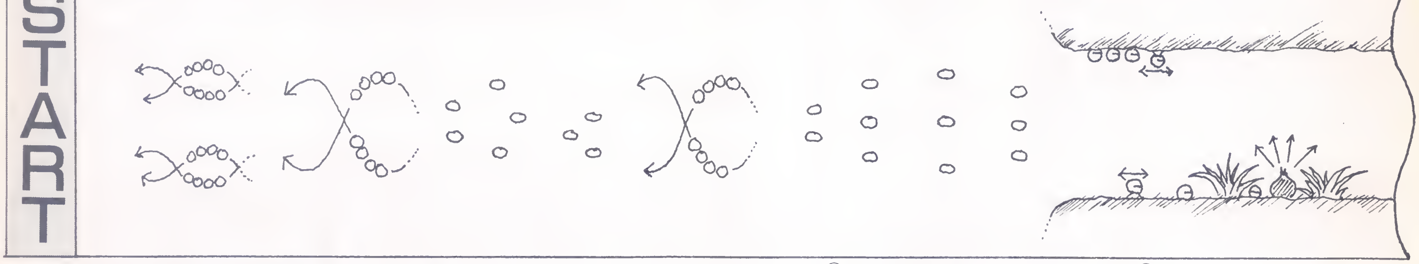
⑰ボスは、ギドラの状態の時は胸の青いコアを狙い、2次形態のドラゴンになったら2つの顔を狙って撃ちます。
　画面一番後ろにいないこと。なぜかと言うとボスの撃つ弾が、画面外から飛んで来て、いきなり死ぬことがあるからです。

⑱もしも、タイプセレクトのⒶ～Ⓓでプレイしていて、対ボス戦の時にゲージが「／」になっている場合に使える技です。
　ボスが二次形態のドラゴンになり、完全に実体化した時に全滅を使います。そうすると一瞬でドラゴンは消滅し数十秒後にクリア。

⑲この面のボスはかなり強いので、バリア完全装備の上、ストックが無いと安心出来ません。よって図をよく見てパワーupカプセルをうまく集めて下さい。
　また、ハッチは出現即破壊を心掛けないと、とんでもないことになります。

⑳ここは図の様に上の狭い通路を通り、前のハッチを壊すのですが、怖い人は下をすーっと抜けて上にまわり込んで壊すか、下でオプションをうまく張って抜けて下さい。

8面マップ



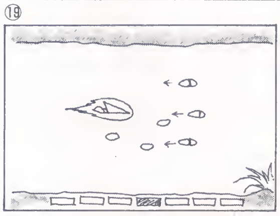
㉑ここは上下どちらを抜けても構いませんが、下を抜けた方が良いでしょう。

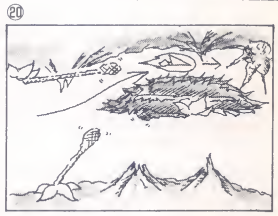
㉒㉑を抜けたらすぐに上に行き、うごめいている草ぎりぎりにオプションを張り、そのままめり込ませて上のハッチを壊します。

㉓ここは上を早めに通った方が良いでしょう。そしてオプションを上下に広げます。

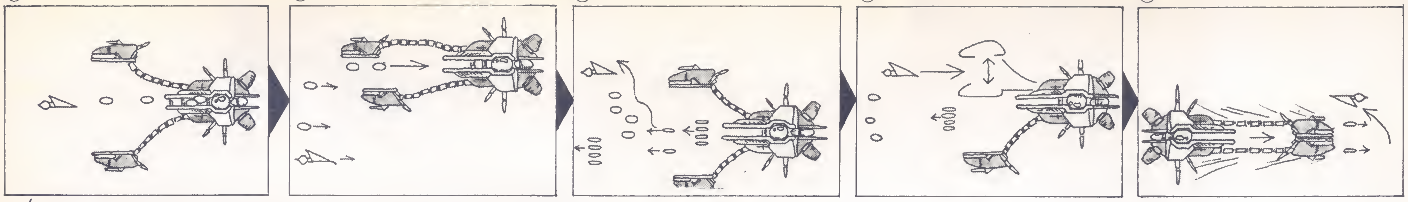
㉔もしも、パワーupゲージがバリアまで行っていなかったら、ここで来る3つのカプセルで調整しましょう。

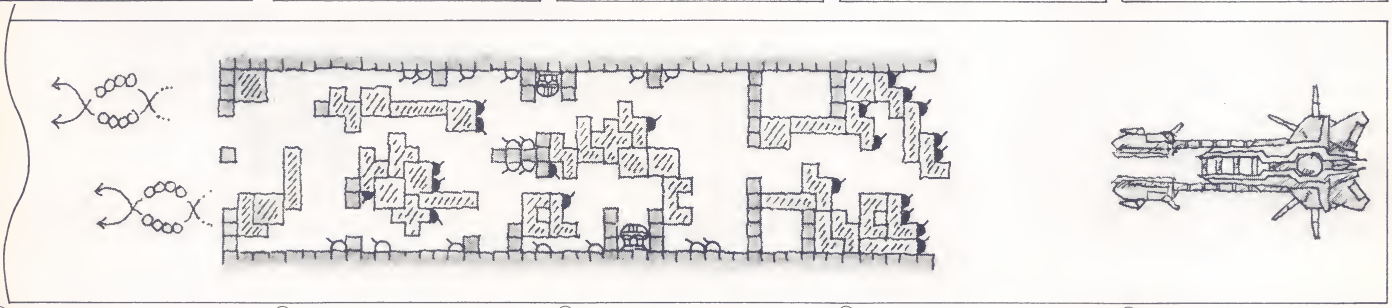
㉕まず最初はⒶの位置でレバーを左に入れ、ボスの吸い込みに抵抗し左から撃ち込みます。
　次にちょっと上のⒷの位置で同じ様に撃ち込みます。上ほど変なことをしない限り、この状態でボスは死んでいると思います。
　ボスの口の開く場所は①～③の順番です。

⑲


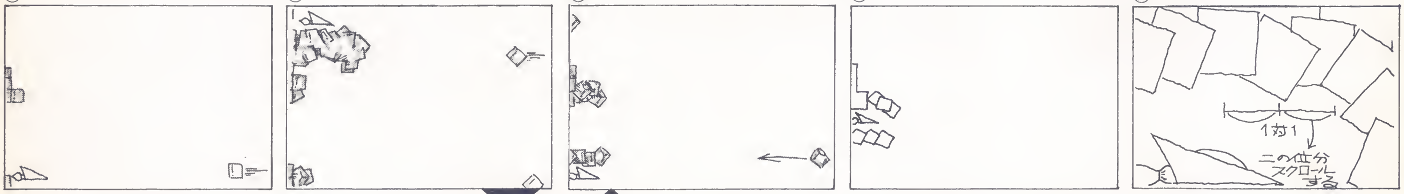
⑳


㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵





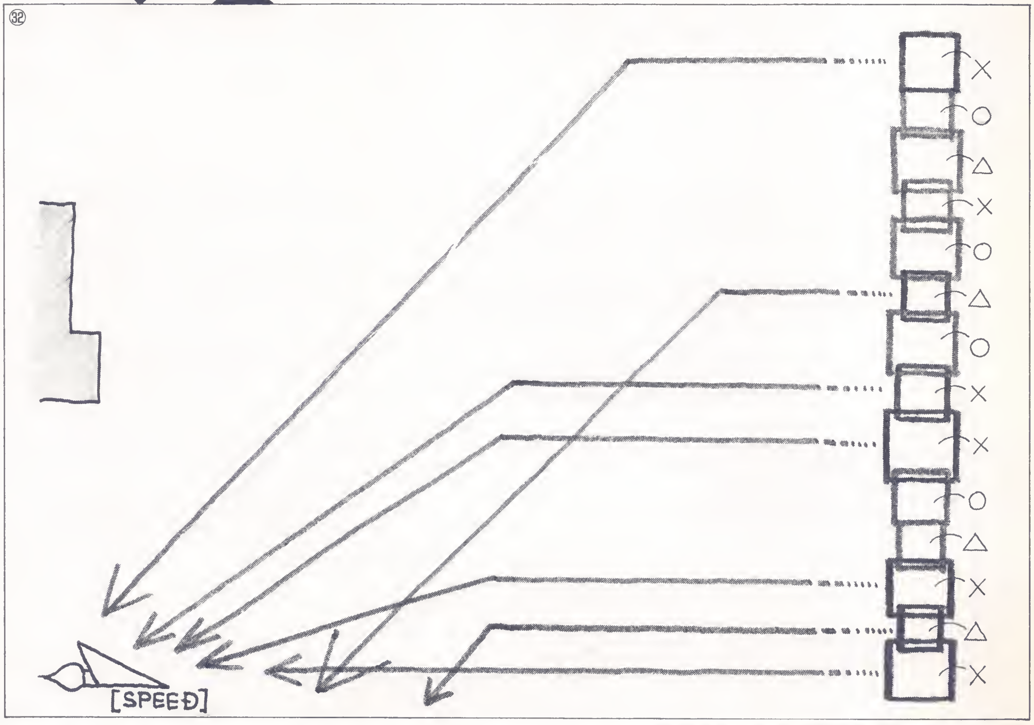
㉚ ㉛ ㉝ ㉞ ㉟



ックです。
「×」は自機よりも画面左側に行ってから自機に向かってつっ込んで来るブロックです。
　注：ブロックが反応する前に接着したブロックに付いてしまう事があるので多少の誤差はごかんべん下さい。
　それでは画面内に出て来る順にブロックの性質を並べて行きます。１個目→△、以下順に

2○	16△	30△	44○	58○	72×	86○
3○	17△	31△	45×	59△	73○	87○
4△	18×	32△	46×	60△	74○	88○
5△	19×	33△	47×	61△	75○	89○
6○	20△	34○	48×	62△	76○	90○
7○	21△	35○	49×	63△	77○	91×
8△	22△	36△	50○	64△	78○	92△
9△	23△	37△	51×	65○	79△	93△
10○	24×	38○	52×	66○	80△	94△
11○	25×	39○	53×	67△	81○	95△
12×	26○	40△	54×	68△	82×	96×
13○	27○	41△	55×	69○	83×	97×
14×	28△	42○	56○	70○	84×	98○
15△	29△	43○	57○	71×	85×	99○

㉜



㊱まずオプションを中央で横に張ってコアに撃ち込みます。

㊲ボスが動き出したらまず上に行き、オプションだけ中央に残して自機を下に移動させます。

㊳ボスが下に来たらレーザーの切れ目をぬって上に行きます。

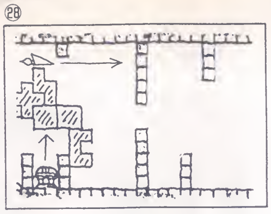
㊴ボスが腕をしまいそうになったら画面右側に行ってみて下さい。そうするとまた、ボスが腕を広げます。

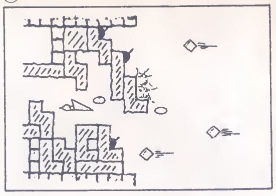
㊵腕を伸ばす時に撃って来るレーザーに当たらないこと。
　あと、キャラクターオーバーは、ずーっとかけておくこと。

9面

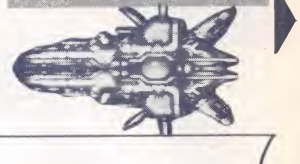
さ〜てやって来ました、プレイヤー泣かせの9面です。
　この面は前からブロックや砲台が飛んで来て、土台のブロックにくっ付いていくので、初めて来た人は驚くでしょうが、これは全てパターンなので図をよく見て進んで下さい。
　前半はなるべく画面前方にいて、オプションをうまく伸ばしてハッチを速攻で壊して下さい。
　後半は図に書いてある矢印の通りに進んで下さい。そうしないといきなり飛んで来るブロックにつぶされてしまいますよ。
　今回は、この9面で終わります。次号では10面の攻略をして感動のエンディングへ皆さんと共に進みたいと思います。では、次号でまた！

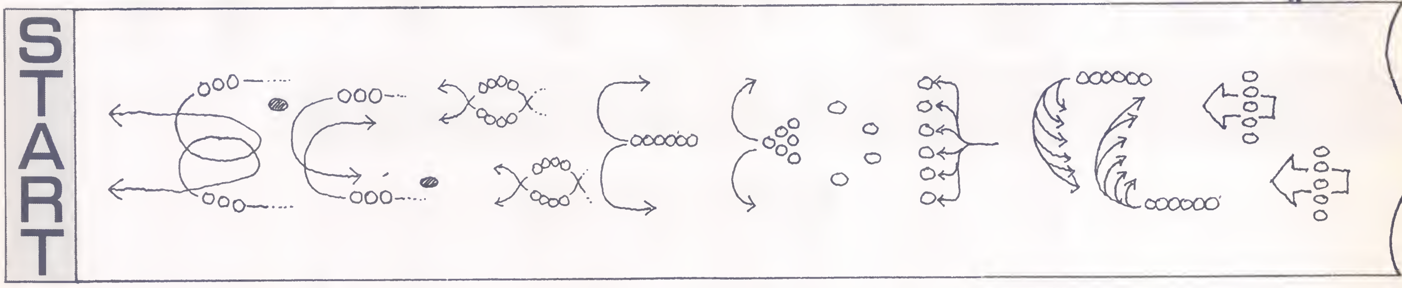
9面マップ

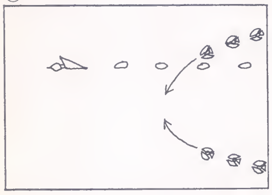
㉘


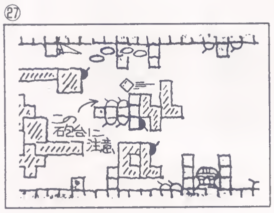
㉙


9面ボス攻略





㉖


㉗


㉖前衛の出て来る場所は図を見て全て覚えること。いずれ、その記憶が役に立つ時がくるでしょう。

㉗砲台には注意すること。また慣れない内は、オプションをめり込ませて早めにハッチを壊すこと。

㉘図の様にオプションを固め、下から来るザコに備える様に。

㉙図の様にオプションを張り、反対側の砲台も倒すこと。そうしないと、その後ものすごくじゃまになります。

㉚ここは普通によけようなどと考えずに、図の辺りに自機を置きます。

㉛大阪の方では左上でやるそうです。
左上の砲台はオプションを上に伸ばせばぎりぎり倒せます。
そして左上よりも少し下にブロックを固めます。

㉜ブロックの出現場所と自機の狙い方です。
「○」は自機の直前に落ちます。
「△」は自機のかなり手前(右側)に落ちます。
「×」は自機そのものを狙って来るので飛んで来たら自機を左側に移動させます。

㉝㉞ブロックが図の位置から飛んで来た場合のみ使えるパターンです。
まず図の位置に自機を置き、飛んで来たら少し上に逃げます。
そうすると図㉞の様にブロックが重なるので、左下のすき間に入り、少し前に出てブロックを誘導し、前にブロックでフタをします。(クリアする時少し前に動くので、その分スペースを作っておく。)

㉟ブロックの性質と飛んで来る順番を書きます。「○」は自機に反応しないブロックです。「△」は自機に反応してつっ込んで来るブロ

投げで勝負だ

ファイナルファイト

数々の秘技を覚えて敵をけちらせ

石井ぜんじ
イラスト：川瀬みきお

このゲームは、2人用で継続でワイワイやると楽しいゲームです。しかし、それだけではうまくならないし、このゲームの面白さを完全に理解したとは言えません。

とても、難しく思いがちなゲームですが、ちゃんと攻略できる、質の高いゲームなのです。確かに初めは難しいですが、コツと技の数々を覚えれば必ず進歩します。1COINでのクリアを目指しましょう。

君なら誰を選ぶ主人公の特徴



ガイ、コーディ、ハガー、全て一長一短のキャラクターだ。

☆ガイ

足が速く、三角飛びができます。また、パンチも途切れがなく、スキがありません。三角飛びはソドムの突進をかわすのにも使えるし、とにかく足が速いのでつかみ技がやり易い。

良いことづくしのガイですが、威力に乏しいのがやや難点。得意の武器は刀。

☆コーディ

なんといっても主人公。パンチからのアッパーが強く、ナイフを使わせるといきなり人間凶器になります。

ナイフを持つと、近くに敵がいれば投げずに刺します。遠くに敵がいれば投げ、当たると他のプレイヤーより大きなダメージを与えます。

バランスのとれたプレイヤーといえます。

☆ハガー

さすが市長、迫力満点。ボディプレス、フライングパイルドライバーと何をとっても他のプレイヤーより威力があります。

特に2回頭突きの後のフライングパイルドライバーは超破壊力。一気に敵の体力を奪います。

しかし悲しいかな、ヘビー級だけに小回りがきかない。パンチの間隔にスキがあるし、とにかく足が遅い！

派手な割には実は使いこなし辛いキャラです。年寄りはあてにしない方が良いかも。

得意武器は鉄パイプ。これが出たら必ず取ること。振りが速く、スキがあまりできません。腕力強し。

初心者にはCODY、ガイがおすすめです。2面ボス、ソドムにどうしても負ける人はハガーでやってみて下さい。

これですこれ！知っていればオトクな技

パンチと飛びげりだけに頼っていたのではいつまでたっても先に進めません。知っているだけで有利になる技の数々を伝授しましょう。

1.パンチからの投げ

レバーを上か下に入れっ放しにしておいてパンチボタンを連打すると、パンチの後に投げ(又はバックドロップ)をします。敵をまとめる時や、アンドレ等を早く倒すのに使えます。絶対覚えておきましょう。

2.パンチ技

ただパンチボタンを連打しているだけでは、連続技になり、敵を倒してしまいます。しかし、決め技(アッパーや回しげり)になる前にレバーを逆にいれ、すぐ戻すとパンチだけずっと敵に当てることができます。

敵をずっと棒立ちにさせておけるので、1面のボスはザコが出る間も与えず倒すことが可能です。

3.ひざげり2回+投げ

敵をつかまえたら、ただ投げるだけでなく、その前にひざげりを2発当てます。これが1回のつかみで最も多くのダメージを与えられます。

ひざげりは、レバーを入れなければできます。また、ひざげり3発でも相当のダメージを与えられます。

特にハガーは、頭突き2回からフライングパイルドライバー(つかんだままジャンプする)をすれば一気に敵の体力を奪えます。

4.ジャンプ技→投げ(ひざげり)

ジャンプしてレバーを下にいれて攻撃すると、ひじ打ちやジャンピングニーパットが使えます。これを敵に当ててひるませてからつかむと簡単に投げたり、ひざげりができます。スラッシュ、アクセルや2面、4面のボスに使えます。

ハガーの場合はフライングボディアタックとなり、敵を倒してしまうので使えません。

5.アイテムを2つ以上持っていく技

コーディ等でできます。コーディはアイテムを持っている状態でアイテムを拾うと、自分の後に今まで持っていたアイテムを置きます。そこで、後向きに同じようにすれば、アイテムを前に移動することができます。

ハガーは同じ所にアイテムを置いてしまうのでできません。

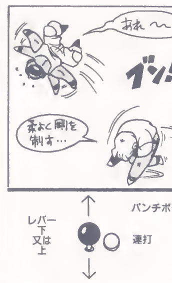
6.早く立ち上がる方法

倒れた時に、レバーをガチャガチャ、ボタンの連打をすると早く起き上がれます。アンドレのヒップブレスが来た時にこうすると早く逃げられ

1.パンチからの投げ

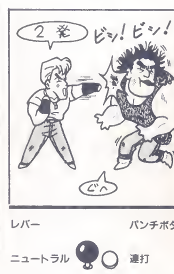


レバーを上か下に入れながらパンチ。初めはパンチが出る。

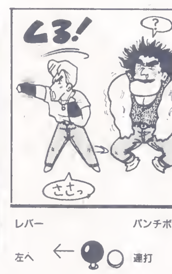


必ず反対方向に投げてくれる。

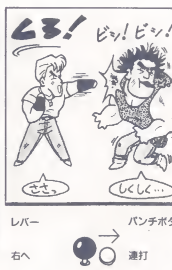
2.パンチ技



敵にパンチを2発当てる



フィニッシュに移る前に敵と逆側を向く。



敵が立ち直る前に再び向き直りパンチ。

3.ひざげり2回＋投げ



とりあえず敵をつかむ。



ひざげりを2回たたきこむ。



好きな方向(右かた)に投げとばす。ハガーはジャンプからパンチボタンでフライングパイルドライバーだ。

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

これだけは言いたいことがある!!

（あなたの意見・文句をどーんとぶつけて下さい）

■アイランド等にも採用させていただきます

キリトリ線

◆ GAMEST 4月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト4月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見をご自由に

4.ジャンプ技→投げ(ひざげり)



敵の方へジャンプしながらひざげりをする。



着地した所でレバーを微調整してつかむ。



投げてよし、ひざげりも良し。

ます。

また、敵につかまれた時に抜け出せることもあります。

どうすればいい？基本的な攻略の考え方

このゲームは、いきなり敵に囲まれて、なすすべもないままどつかれてしまいダウンしてしまう。また、必殺技を使っても体力が減るし、いつまでも続かず、そのうちとどめの一発をくらってしまうことが多いと思います。

では、敵に囲まれた時に、どうすれば良いのでしょうか。いくつかの方法があります。

基本的には、

敵を右か左にまとめる。

強くて体力の少なめの敵から先に倒す。

この2つが重要なポイントです。このポイントについて具体的なやり方を示します。

1.敵のまとめ方

敵のまとめ方の代表的なものを示します。次の4つのパターンがあります。

①投げで敵を右や左にまとめる。

②速攻で片側の敵を倒してしまう。

③タルやカンバンを利用して片側を防ぐ。

④飛びげりを使って右と左の敵を交互に倒す。

まず①です。これは基本の技で、投げやパンチからの投げを利用して片側に敵を集めます。片側に敵を集めてしまえば、パンチだけでほぼ倒すことができます。

②は、剣、ナイフ(コーディ)を持っている時に特に有効です。例えば3面の酒場などでは、左から出てくるエルガドを剣でガンガン切り、右からザコが近づいてきたら必殺技を使います。こうして危険な敵を先に倒してしまいます。

③は、タルやカンバンを壊さずに敵をひっかけてしまい、片側の敵を集中的に狙います。タルやカンバンを的が壊すことがあるので、注意して下さい。

④は、敵の数が少なかったり、敵がザコの時に使います。3面のリングのアンドレ2人の所などで有効です。また、武器を持っていれば、片側の敵を武器で、片側をキックで倒す方法も有効です。

一般的に最も必要度が高く、大切なのは①の方法です。このゲームは投げに始まり、投げに終るといっても過言ではありません。

2.どの敵から先に倒すか

強い敵を残しておくと、せっかく片方に敵をまとめたのに逆襲をくらってしまいます。強い敵''は何か？まずハリウッド''エルガドのナイフ使い。そしてロキシー、ポイズン、アンドレ等です。

アンドレは体力があるので早く倒せません。そこで、ナイフ使い、女を先に倒すことが必要です。特にナイフ使いはできるだけ早く倒さないと危険です。

3.奥行きをうまく使う

これは、敵をまとめそこなった時に大切な技です。要するに、前と後ろから同時に攻撃されないように、タテのライン(奥行き)をずらしながら動くということです。

また、ナイフ使いはラインが少しでもずれていると攻撃してきません。ナイフ使いのいきなりのスライディングやジャンプ攻撃を防ぎます。

STAGE 1

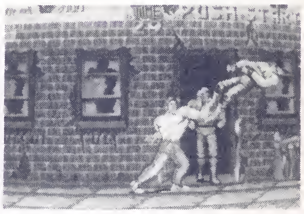
SCENE 1

スタートから、初めてスクロールが止まる、スラム街のストリートまでをシーン1とします。

初めの立ち止まっているザコはパンチでどんどんけちらして下さい。ドアから出てくる敵は、出てくるのを待ち構えて倒すと速く倒せます。

ゴミ箱や電話ボックスを壊すとアイテムがあります。とりあえず拾っておきましょう。

スクロールが止まると、ナイフ使いやアクセル等が出てきます。画面の左側からしか敵は出てこないので、画面の右下にいてパンチを連打していれば簡単です。たとえダメージをくらってもゴミ箱の中に何かしら食い物があります。できるだけくらわずに抜けましょう。



ドアから出てくるザコを倒せ！



上にあるゴミ箱の中にハンバーガーがある。右からは敵は出てこない。

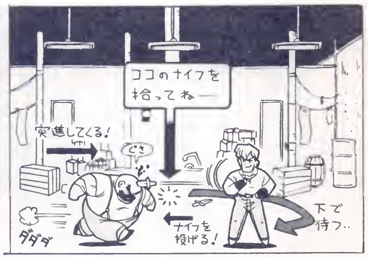
SCENE 2

初めにアクセル・ジェイク他ザコがいます。パンチの連打で倒します。左上の箱には必ず鉄パイプがあるのでこれを使っても良いでしょう。

さて、その次が問題です。ザコを片ずけ、右へ画面が止まるまで動きます。そうしたら、上のタルの中にあるナイフを取り、左から出てくるグラハム・オリバー(青デブ)を待ちます。

青デブが突っこんで来たらナイフを投げて倒します。引きつけ過ぎると頭突きをくらいます。

青デブの突進をかわすと、左右からJ、TWO・P、ビルブル(灰デブ)などの敵が出てきます。

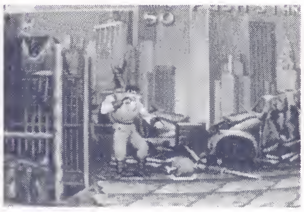


左から突進してくるデブにナイフを投げつける。突っこまれないようにパターンを覚える。

ナイフや鉄パイプをうまく使って下さい。ここさえ乗り切れば必ず肉が出るのでバイタリティーの心配はいりません。必殺技でも何でも使って倒します。

SCENE 3

再び地上に出て、ボスが出るまでをシーン3とします。まず、上の古タイヤの中にある肉を食い、体力を満タンにします。そこに武器もありますが、取らない方が良いかもしれません。好みで決めて下さい。



再び地上に出ると肉がある。ここで体力が満タンなら1万点になる。

アクセル、Jを倒し、進むと画面上の方に廃屋が見えてきます。ゆっくり画面を動かし、TWO・Pがほんの少し画面の右に見えるようにします。それ以上右に行くとボスのダムドが出てきます。

TWO・Pは待っていると立ち上がり、こちらへやって来ます。パンチで倒して下さい。ザコがいなくなった所でボスを出します。

SCENE 4

ボスのダムドとの戦いです。

ボスが出たら、正面から向き合うのを避け、横から近づいてつかまえます。つかんだらひざげり（または頭突きなど）を2発当て、3回めに投げとばします。この方法が1回のつかみで最大のダメージを与える方法です。



ボスのダムドは、横からつかんでひざげり2回から投げとばす。

これを2回繰り返すとダムドはいったん右に逃げ、廃屋の中からハリウッド(ナイフ)とブレッドが出てきます。

ここは、ボスが逃げたらすぐ廃屋のドアの前に行き、右をむいてパンチを連打します。そしてハリウッドが出てきた瞬間にダメージを与えます。

ハリウッドが倒れたら、少し右へ歩き、ハリウッドが起



ハリウッドが出てくる所をパンチで倒し、起き上がる所にもう一度パンチ。

き上がる所をもう1回パンチを連打。ハリウッドが2回目に倒れる時にはすでに体力がほとんどないはず。

しかしこの時、左の画面外から出てきたザコが近くまで来ています。そこですかさず必殺技。当たればハリウッドは死にます。

必殺技を終わったら、次の瞬間に左へ逃げます。ボスがジャンプキックをして来るからです。

ボスが飛んできたらすぐ左へ逃げるか、当たる瞬間に必殺技を使うかしてジャンプキックをかわします。

ボスが再び来たら、まず残りのザコを片付けます。この時、万一ナイフ使いが生き残っていたら最優先で倒して下さい。

今度は体力ゲージが4分の3ぐらいになるとボスが逃げます。そこで、ゲージをうまく調節し、4分の3近くになった所で、つかみ、ひざげり2回＋投げを行うとかなり体力を減らせます。

ボスが逃げると、今度は左からグラハムオリバー（青デブ）、ロキシー、右からはザコが出てきます。


今度は右に回ってザコが出てくる所をパンチで連打する。

まずボスが逃げたら、右上に行き、左を向いて扉の中から出てくるザコを倒します。左からG・オリバーとロキシーがきますが、これもまとめてパンチで倒します。

ボスが飛んできたら移動してかわし、必殺技でクルクル回っていればザコはやられてくれるでしょう。その後、ボスはつかみ技で倒します。


必殺技で回って残りのザコを倒す。火炎ビンは上にいれば当たらない。

途中で出てくる火炎ビン野郎は、画面の上の方にいれば大丈夫です。これは実は重要なポイントです。

ボスの所は、ザコの倒し方をパターン化することが大切です。ナイフ使いやデブは早めに倒しましょう。

また、パンチ技を使ったクリア方法もあります。ボスにパンチを当てつつ、アッパーや回しゲリをしないように、ときどき左にレバーを入れながらパンチします。こうすると、ボスが倒れずに、棒立ちにさせたまま倒すことができます。つまり、うまくやればボスを1回も逃がさず、ザコを出さずに倒すことも可能なのです。

何としても、1面はノーミスで切り抜けましょう！

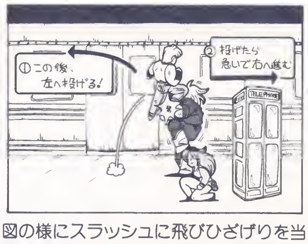
STAGE 2

SCENE 1

女2人（ロキシー・ポイズン）とガードの固い奴（アクセル・スラッシュ）が出てくる所をシーン1とします。

ここはどんなプレイヤーでも1度はハマる最難関地帯。女とガード野郎は最強の組み合わせです。しかし、ここにはうまくいけばアクセル・スラッシュ2人を消してしまうという裏ワザがあります。

スタートしたらそのまま一気に右に走ります。そして右から来るスラッシュに飛びひさげりを当てます。ひるんだスキに組みつき、左側へ投げ飛ばします。うまく行けば左から出てくるアクセルも巻きこまれて左へ飛んでいきます。



図の様にスラッシュに飛びひざげりを当て、着地したらすぐつかみ、左へ投げる。

そうしたらすかさず右へ進み、画面をスクロールさせます。右へ飛びげり2回もすればもうアクセル・スラッシュはスクロールアウトしていることでしょう。残りの2人だけならだいぶ楽なはず。

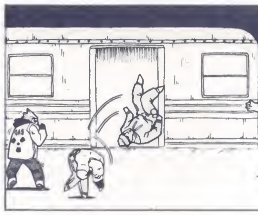
失敗したら、電話ボックスを壊してみて下さい。刀でも出ればかなり楽になるはず。運にも恵まれなかったら、投げをうまく使ってアクセル・スラッシュから先に倒します。

SCENE 2

地下鉄のホームの最後です。アンドレJr.とハリウッドとザコが出現します。

まず下にゴミ箱があります。壊すとたまに食べ物が出てきます。（あまりあてにしないように…。）

スクロールが止まると、左からハリウッドが出てきます。それまでに武器を持っていれば武器で、なかったらパンチから投げで右へ投げとばします。


ハリウッドをつかみ、右へ投げとばす。右へ全ての敵を集めてしまう。

武器でハリウッドを倒すか、右に投げで敵をまとめるわけです。右側のアンドレJr.とザコだけになれば話は簡単。右へ向かってパンチの連打で倒せます。

ここまでで体力が半分以上あれば将来有望でしょう。

SCENE 3

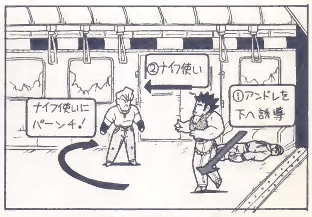
電車に乗りこみ、いったんスクロールが止まるまでをシーン3とします。アンドレJr.が2ヵ所で出てきます。

初めはザコが3人いるのでパンチで倒します。

その後、シモンズがいます。そのすぐ後にアンドレJr.が出るので、シモンズを先に倒します。

シモンズを倒した後、画面をスクロールさせるとアンドレJr.が突っこんできます。これを飛びげりで倒すか、後に下がってかわします。

ここでは、Jr.の他にロキシーとハリウッドが出ます。ロキシーをつかまえて右に投げたりして、右に3人をまとめ、パンチで倒します。3人がまとめて倒れたら、後に戻らないで起き上がる所をパンチで追いうちをかけます。これがとても大切。何とかハリウッドを倒してしまって下さい。ここは半画面くらいスクロールさせても敵は出ません。



アンドレを手前に誘導し、奥に逃げて先にナイフ、女にパンチをたたきこむ。

その後、アクセルとザコが出ます。アクセルは飛びひざげりからひざげり、ハガーなら頭突きで倒すと早く倒せます。

進むとタルが出てきます。タルから出たものを取ろうとすると、右からアンドレJr.が突っこんできます。ここはまず右へ飛びげりでJr.を倒してからフルーツを拾い、上に行きます。

すると、うまくいけばタルを敵に押しつけてパンチで連打攻撃できます。


アンドレを手前に誘導して、奥に行く。ナイフ、ロキシーをタルに押しつけ連打。

また、アンドレJr.がタルにひっかかって来ないこともあります。このようにタルをうまく使い、ナイフ使いとロキシーを先に倒して下さい。

SCENE 4

スクロールが再び止まり、地下鉄を降りるまでをシーン4とします。

TWO・P、アクセル等がまず出ますが、パンチで倒します。

ザコを倒して進むと、タルが5つ置いてあります。ここでタルを壊すと、フルーツや肉が出てくる時があります。


5つのタルを壊すと、肉やフルーツがたくさん出ることがある。ここさえ抜ければ肉はもう目の前

タルを壊していると、左からハリウッド、エルガド、青デブ、アンドレJr.等が出てきます。体力がない時は、とりあえずタルを壊して体力を回復して下さい。

投げで右に集めて壁に押しつけてはめてしまうか、ナイフや剣で左側に押しまくるかして倒します。

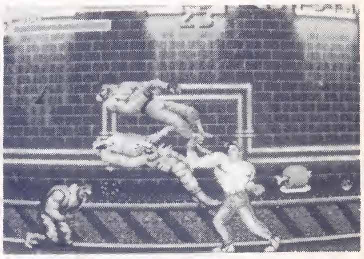
一人死んだ後に、タルの中に肉があったなんてことがないように。

SCENE 5

ボスまでをシーン5とします。

アクセル、ジェイク等のザコをまず倒します。その後、ドラム缶が転がってきます。パンチ等で壊します。

その後、左上のドラム缶に肉があります。体力が半分以上あったらすぐ取らず、左から出てくるハリウッドを倒してから取りましょう。ボスに

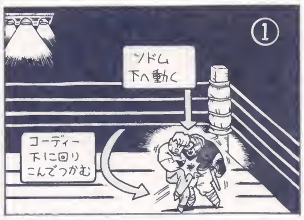


ボスの手前には肉がある。まずハリウッドを倒してから肉を食べ、体力満タンにしよう。

は体力満タンで戦いたいですからね。

SCENE 6

ボスのソドムとの対決です。2刀を構えている時は突っこんでこないので、横に回りこ



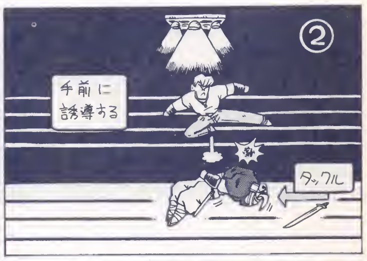
2刀の時は横からつかみ、ひざげり2発から投げをきめる。

んで、まずつかみます。

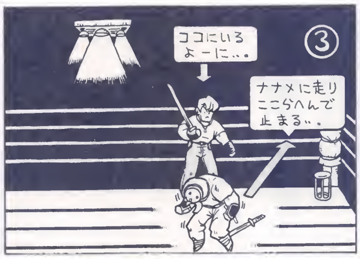
つかんだらひざげり2回をして投げます。これで2本刀を落とします。刀1本の時は変移抜刀霞切りがくるので一気に2本刀を落とさせるように。

そうしたら、刀を1本拾い、適当な所で待ちます。突っこんできたら必殺技で倒します。必殺技は、パンチボタンをあらかじめ押しておき、ここという時にジャンプボタンを押すと確実に必殺技が出せます。

そうしたら、ソドムと横座標を合わせ、タテにできるだけ離れる(奥に行く)ようにします。ソドムは真上、真下に



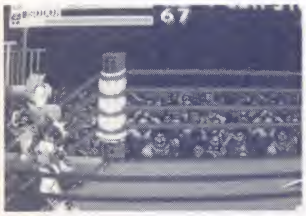
突っこんできたら必殺技で手前に倒す。パンチボタンを押しっ放しから出すと確率が高い。



奥に進み、横座標を同じにする。ソドムは真上、真下にはタックルできないのでかわせる。

走ることができないのでタックルはくらいません。

そしてソドムが立ち止まった瞬間に飛びひざげりからつかみ、ひざげり2回+投げをします。(ハガーの場合は剣で切



左下で待ち、ひじ打ちからつかみ、投げる方法もある。タイミングが難しい。

る。)

タックルに来ないでフラフラ動いている時は剣で切って下さい。以上を繰り返します。

また、パンチ技でずっとパンチしている方法もあります。刀を落とさないので良い方法ですが、防御力がとても高くなかなか体力が減りません。この方法は根気が勝負です。

他にも、左下の隅で待ち、走って来る所にジャンピングニーパットを落としてつかみ技に入るパターンがあります。これはジャンプのタイミングが難しい。

STAGE 3

SCENE 1

ここでは、非常に多くのザコとアンドレ(本物)が出てきます。多量のザコに左右からはさまれるととても危険です。

ここでは、上にある2つのタルを壊した後、右上にあるカンバンを壊さないようにして、カンバンの左側に隠れます。そして左側を向いて、背後のザコをカンバンにひっかけ、左側の敵にパンチで攻撃



右側のカンバンにザコをひっかけて、左から来るザコとアンドレをパンチで倒す。

します。(ハガーの場合はタルから出るパイプを拾っても良い。)

こうすれば、ザコにはさま



カンバンを壊されたら必殺技でザコをまず倒す。

れることなく左側のアンドレにダメージを与えられます。たまにザコがガンバンを壊しますが、この時は必殺技と飛びげりを有効に使ってザコから先に倒して下さい。

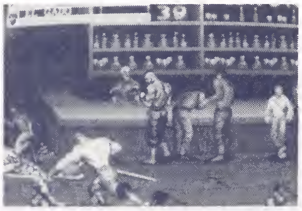
SCENE 2

酒場に入るとまず左側からエルガドが1人、右からシモンズとダッグが出てきます。

ここは、エルガドを集中攻撃します。方法は2通りあります。

1つは、エルガドをパンチからの投げで右上に誘導し、壁に押しつけてはめてしまう方法です。右上に壁があるので、ここにはめてしまうとエルガドは反撃できません。

もう1つは、剣でエルガド



左から出てくるエルガドを剣で倒すパターン。どんどん剣で斬る。

を左の画面外にはめてしまい剣で連続攻撃します。剣はリーチが長いので反撃させずに攻撃できます。ザコ2人が右から近づいてきたら必殺技で倒します。



ザコが近づいてきたら必殺技で倒す。エルガドは左の画面外にはまっている。

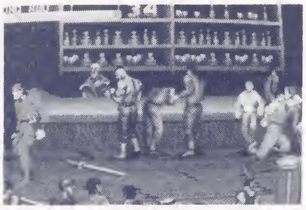
エルガドとザコ2人を倒すと左側からアンドレ、右からワンフー(緑デブ)が出てきます。

素手の時は、左からのアンドレをパンチからの投げで右側に投げとばします。すると、右から出てくるワンフーを巻きこみます。



素手の時は左のアンドレをパンチからの投げで、突進してくるワンフーに投げつける。

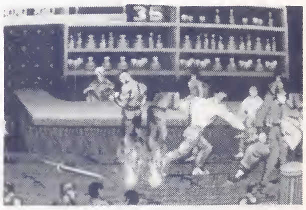
2人を右にまとめたら、右



アンドレとワンフーを右上の壁に押しつけてパンチで連続攻撃する。

上に誘導し、壁に押しつけてパンチで倒します。

刀を持っている時は、アンドレを飛びげりで倒し、ワンフーを刀で倒します。ワンフーを先に刀で倒してしまってからアンドレを倒します。



剣の時はワンフーの突進は飛びげりで止め、ワンフーを剣で、アンドレは飛びげりで倒す。

ここでは左上に肉があります。余裕がある時はすぐ取らずに敵を全部倒してから取りましょう。

この酒場では、アンドレとワンフーとの戦いの最中に火炎ビン野郎が出てきます。ここは一番上(奥)が火炎ビンの安全地帯です。

SCENE 3

酒場を抜けると、アンドレにつかまり、金網リングの中に放りこまれます。そして両側にアンドレが2人落ちてきます。

ここはパンチか飛びげりで切り抜けるのが良いでしょう。下に落ちている武器は、ナイフ以外使わない方が安全です。

まずどちらかのアンドレを投げで片側に集めます。そして飛びげりで倒します。1回倒したら、逆方向に飛びげりで逃げ、着地点から再び敵に向かって飛びげりをします。これが最も安全な方法です。

また、アンドレをまとめなくても、飛びげりで交互に倒せ



アンドレを右、左と交互に飛びげりで倒す。武器は拾わない方が良い。

ばなんとかなります。

SCENE 4

再び街に戻ります。少し進み、カンバンが見えてくるとエルガドが出てきます。それ以上スクロールさせると別の敵が出てくるので、エルガドと1対1で戦います。

エルガドとは、タテ(奥行き)



エルガドはタテ座標をずらし、近づいている所を倒す。正面から向かい合うな。

のラインをずらして戦うのがコツです。ラインがずれているとエルガドは攻撃しないで近づいてきます。そこをパンチで倒します。

エルガドの次は、ビルブルとワンフー、ポイズンが出てきます。いきなり両側から原爆頭突きに来るので、必殺技でかわします。ここは覚えておかないと絶対いけない所です。

ワンフーを右側に投げとば



左右のデブの突進をまず必殺技で止める。その後、ワンフーを右に投げとばす。

しまとめると良いでしょう。ポイズンはタテのラインをずらしてつかみ、投げて早めに倒しましょう。

さらに右にスクロールさせると肉があります。肉を食べ、左右からのザコが6人来た後にボスに進みます。



デブ2人を倒すとすぐ肉が出る。ザコはたいして強くない。

SCENE 5

ボスは悪徳警官、EDI-Eです。このボスは、初め警棒で攻撃して来て、体力が半分以下に減ると拳銃を乱射してきます。また、ザコの手下がいっぱい出てきます。

まず、ザコを出さないようにあまり画面を進めず、ボスだけを出します。画面を少しずつ進めて行って、上にボスのダメージゲージが出たらスクロールさせるのを止めれば



上にボスのゲージが出たら止まって待つ。そのうち警官が出てくる。



体力が半分になるまでは飛びげりが確実に入る。スクロールさせないように。

良いでしょう。

そうしたら、ボスに飛びげりでダメージを与えます。(パイプ等で攻撃しても良い。)うかつに近づくと、強力な警棒攻撃を受けます。

飛びげりで体力を半分まで減らしたら、今度はつかみに横から近寄ります。離れていると銃を撃たれるからです。つかんだら、ひざげりを3発



体力が半分以下になると銃を撃ってくる。撃たれないように間合をつめ、ひざげりだ。

決めます。これを2回繰り返すとボスは倒せます。

つかみに行くと、画面がスクロールしますが、早めにボスにひざげりを決めればザコは出るヒマがありません。

画面右上に出ているチューインガム(青い小さいやつ)を拾うと、体力がかなり回復し、点も入ります。しかし、これは警官が吐き捨てたもの。ちょっと汚ないですね〜。

この方法以外にも、パンチ技でずっとダメージを与える方法もあります。

前半はステージ2が難しいですが、ここさえ乗り切ればステージ3はノーミスで進むことも可能でしょう。ステージ4、5もステージ2程度の難度なので、かんばって1-COINで粘ってみよう！

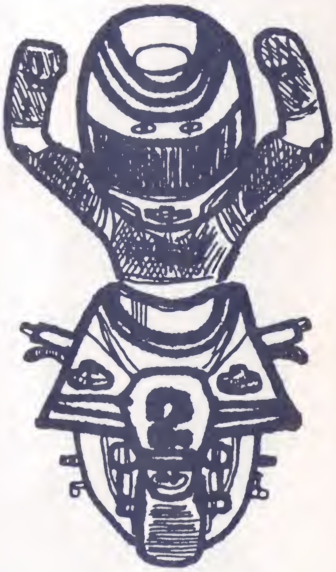
冬一番 燃えるゲームで君のハートはレッドゾーンセール

(あ) アルゴスの戦士	テクモ	¥15,500
アテナ	SNK	¥5,000
R-TYPE	アイレム	¥30,000
R-TYPE(ROM)	アイレム	¥6,500
アレックスキッドⒶ(ROM)	セガ	¥8,000
(い) イスパイアル	オルカ	¥4,500
いっき	サン電子	¥5,000
1942	カプコン	¥9,000
1943	カプコン	¥17,500
1943改	カプコン	¥23,000
イシターの復活	ナムコ	¥30,000
1943(ROM)	カプコン	¥6,000
怒3(P付)	SNK	¥40,000
(う) ウィズ	タイトー	¥6,000
ウォータースキー	タイトー	¥4,500
(え) EXED・EXES	カプコン	¥9,500
エキサイトアワー	テクノス	¥7,500
エキサイト・サッカー	アルファ	¥4,000
エクセリオン	ジャレコ	¥6,000
エクセライザー	ジャレコ	¥9,000
F-1ドリーム	カプコン	¥16,500
(お) 黄金の城	タイト	¥9,500
(か) ガンスモーク	カプコン	¥11,000
カブキ・Z	タイト	¥15,000
ガルガ	コナミ	¥40,000
カロリーVSモグラニアン	セガ	¥6,500
ガルディア	セガ	¥6,500
空手道	DECO	¥4,000
カルノフ(ROM)	DECO	¥6,000
(き) ギャラガ	ナムコ	¥5,000
ギャラガ88(ROM)	ナムコ	¥9,500
キングオブボクサー	W・P	¥4,000
グレートソードマン	タイトー	¥4,000
(く) グラディウス電源付	コナミ	¥23,000
功里全国	タイト	¥17,000
(け) 原始島	SNK	¥37,000
(こ) ゴールドメダリストP付	SNK	¥10,000
魂斗羅	コナミ	¥17,000
(さ) サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
ザ・ギネス	サン電子	¥4,500
ザ・ハスラー	コナミ	¥9,000
ザ・高校野球	アルファ	¥5,000
サンダークロス	コナミ	¥40,000
(し) ジョイフルロード	SNK	¥3,000
ジッピーレース	アイレム	¥3,000
新入社員とおるくん	コナミ	¥3,000
ジャングラー	コナミ	¥5,000
ジェネシス	DECO	¥4,000
ショットライダー	シグマ	¥6,000
シュートアウト	DECO	¥4,000
シティコネクション	ジャレコ	¥6,000
上海	サン電子	¥15,000
ジェミニウィング	テクモ	¥18,000
獣王記	セガ	¥38,000
獣王記(ROM)	セガ	¥9,000
ジグザグ	ナムコ	¥3,000
上海II	サン電子	¥35,000

(す) スーパーバスケット	コナミ	¥3,000
スイマー	?	¥4,000
スプラッターハウス(ROM)	ナムコ	¥14,000
スーパーライダー	タイトー	¥5,000
スペースポジション	セガ	¥6,000
スカイソルジャー	コナミ	¥35,000
スラップショーター	セガ	¥8,000
ストリートファイターP付	カプコン	¥45,000
(せ) 青春スキャンダル	セガ	¥5,000
セクターゾーン	日物	¥4,000
(そ) ソディアック	?	¥4,000
ソンソン	カプコン	¥5,000
ソニックブーム(ROM)	セガ	¥9,500
ソニックブーム	セガ	¥38,000
(た) ダーウィン4078	DECO	¥9,500
タイガーヘリ	タイトー	¥10,000
タンクバスターズ	テクモ	¥6,000
ダンガー	日物	¥9,000
ダブルドラゴン	テクノス	¥24,500
達人	タイトー	¥64,000
(ち) チャンピオンベースボール	アルファ	¥3,000
チョップリフター	セガ	¥7,500
中華大戦	タイト	¥14,000
(つ) ツタンカーメン	コナミ	¥5,000
ツインビー電源付	コナミ	¥27,000
(て) ディグダグ	ナムコ	¥6,000
天聖龍	ジャレコ	¥42,000
天聖龍(ROM)	ジャレコ	¥9,000
テラクレスタ	日物	¥9,500
10ヤードファイト	アイレム	¥3,000
(と) TONMA	アイレム	¥48,000
TONMA(ROM)	アイレム	¥9,500
ドラゴンブリード	アイレム	¥48,000
トライアウト	DECO	¥4,000
ドリームショッパー	?	¥4,000
怒号層圏P付	SNK	¥12,500
ドッジボール	テクノス	¥7,000
ドラゴンバスター	ナムコ	¥12,000
トップローラー	ジャレコ	¥5,000
ドンキーコング3	日物	¥5,000
どんどこどん(ROM)	TAIYO	¥13,000
ドラスピ(ROM)	ナムコ	¥9,500
(に) 忍者君・II	UPL	¥10,000
忍者龍剣伝	テクモ	¥45,000
ニュージーランドストーリー	タイトー	¥28,000
(は) バトルクルーザー	シグマ	¥6,000
バトルフィールド(P付)	SNK	¥18,000
パニックロード(P付)	タイトー	¥5,000
バルバルークの伝説	エイブル	¥7,000
バトルレーンVol5	テクノス	¥5,000
バルガス	カプコン	¥8,000
パドルマニア	SNK	¥7,000
バブルボブル	タイトー	¥25,000
パックランド	ナムコ	¥25,000
爆突機銃艇(ROM)	ナムコ	¥6,000
(ひ) P-47(ROM)	ジャレコ	¥6,000
ビッグプロレス	DECO	¥3,000

ピンポンキング	タイト	¥3,000
B-WINGS	DECO	¥8,000
ピット&ラン	タイトー	¥4,000
ひげ丸	カプコン	¥5,000
姫式部	?	¥10,000
(ふ) フォーメーションZ	ジャレコ	¥8,000
フロントライン	タイトー	¥5,000
フィールドコンバット	ジャレコ	¥7,000
ファイナライザー	コナミ	¥6,500
ブギーマナー	テクノス	¥6,000
ファンタジーゾーンII	セガ	¥8,000
ブレイウッド	DECO	¥9,500
ブラストオフ	ナムコ	¥69,000
ブラストオフ(ROM)	ナムコ	¥8,500
ファイティングファンタジー	DECO	¥40,000
ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥19,000
ブラックドラゴン	カプコン	¥15,000
フェリオス(ROM)	ナムコ	¥14,500
プラスアルファ	ジャレコ	¥50,000
フリップル	タイト	¥9,500
フラッシュポイント	セガ	¥45,000
(へ) ペンギン君ウォーズ	UPL	¥4,000
ペンゴ	セガ	¥5,000
ヘルファイアー	タイト	¥27,000
(ほ) ホットスマッシュP付	タイトー	¥9,500
ボンジャック	ラクモ	¥5,000
(ま) マーカム	サン電子	¥5,000
魔魁伝説	ジャレコ	¥12,000
魔境戦士(P付)	DECO	¥13,000
マスターウェポン	タイト	¥30,000
(み) ミラックス	?	¥5,000
ミスターDo&ユニコーン	U・V	¥6,500
ミスターDo!	U・V	¥5,000
(む) ムーンパトロール	アイレム	¥5,000
(め) 迷宮島	アイレム	¥12,000
名人戦	SNK	¥7,000
(も) モンスターレアⒷ	セガ	¥42,000
モンスターランド	セガ	¥13,000
モンスターレアⒷ(ROM)	セガ	¥12,000
(よ) 妖獣伝	アイレム	¥5,000
妖魔忍法帖	日物	¥9,500
(ら) ラストデュエル	カプコン	¥18,000
ラッシュ&クラッシュ	カプコン	¥9,500
ラスタンサーガ	タイト	¥28,000
(り) リングファイターズ	タイトー	¥4,000
リバレーション	DECO	¥5,000
リベンジオブドゥP付	タイトー	¥9,500
リングの王者	コナミ	¥19,500
(れ) レディーバグ	U・V	¥5,000
(ろ) ロードファイター	コナミ	¥5,000
ロードランナーI~IV	アイレム	¥7,000
ロンパーズ	ナムコ	¥69,000
(わ) ワンダープラネット(ROM)	DECO	¥6,000
ワードナの森	タイトー	¥12,500
ワンダープラネット	DECO	¥14,000
ワールドコート(ROM)	ナムコ	¥8,500
ワールドスタジアム89(ROM)	ナムコ	¥15,000

消費税いりませーん

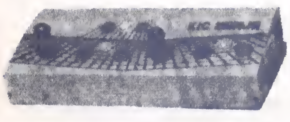


麻雀麻雀

リアル麻雀	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥4,000
麻雀放浪記(青春編)	H・D	¥5,000
〃 (外伝)	H・D	¥5,000
お雀子館	V・S	¥5,000
リアル麻雀(人事移動)	アルバ	¥4,000
麻雀大霊界	ジャレコ	¥10,000
華の舞	ダイナックス	¥20,000
アイドル麻雀	V・S	¥20,000
ロイヤルクィーン	日物	¥3,000
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
家元	日物	¥5,000
麻雀殺人事件	日物	¥12,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
制覇	日物	¥5,000
スウィートギャル	日物	¥5,000
テレフォン麻雀	日物	¥15,000
S・リアルPII	セタ	¥9,000

麻雀パネル(新品) ¥7,000

中間ハーネス1本 ¥2,000



キョーウインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045DX)
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応……………¥37,000

来店の方に一言！
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00~PM11:00
日祭 PM1:00~PM10:00（電話注文のみ）

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

戦闘開始!!



=本物のビデオゲームが簡単に楽しめます=



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
(1例)



今月のおすすめ品(3月1日➡3月31日)

Rタイプ II	80,000円
究極タイガー	28,000円
奇々怪界	7,000円
グラディウス(電源なし)	15,000円
サイドアーム	15,000円
スタジアムヒーロー	8,000円
スラップファイト	15,000円
ダブルドラゴン	22,000円
中華大仙	7,000円
ドラゴンブリード	60,000円
飛翔鮫	18,000円
ブラックドラゴン	15,000円
迷宮島	10,000円
ラスタンサーガ	30,000円
スーパーリアル麻雀P II	10,000円
麻雀鹿鳴館	8,000円
麻雀刺客	15,000円
麻雀パネルハーネスセット	5,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

鮫！鮫！鮫！

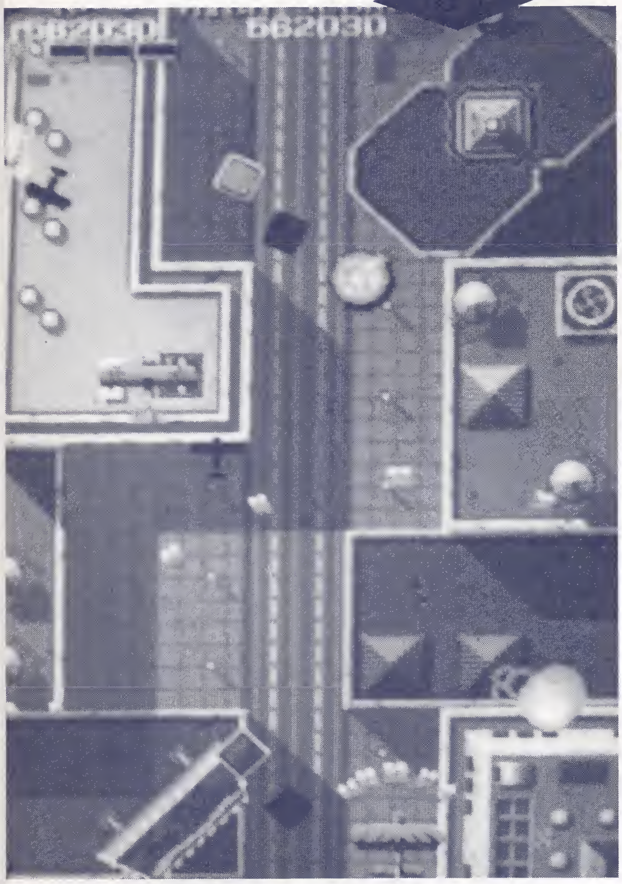
後編PART1（6～8面）

つらい！きつい！ハマる！
だが、今回は8面まで攻略だ！

車を買ってウキウキ気分
やまかわ悠理

攻略協力　事故ってイタイヨーVAX

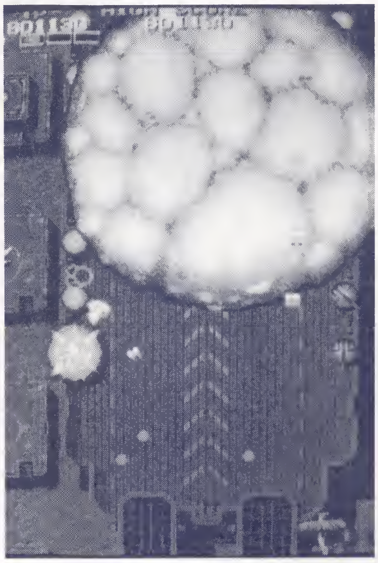
左下のToaPlanの看板は見えたか!?

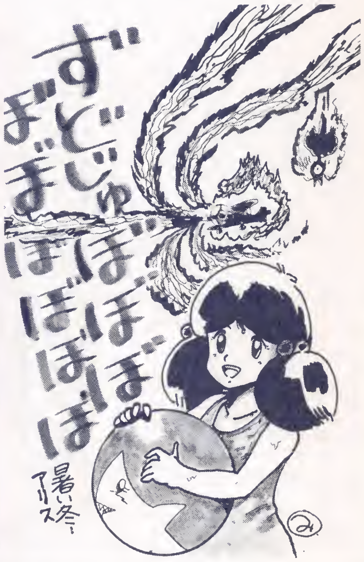


今月の拡大写真

本文中でちょっと見づらいハイライトシーン及びきれいなシーンだ。よく見えるかな？

8面ボスにボム1発！うーん美しい







はじめに

この攻略法は、どちらかというと復活パターンを前提として書いています。つまり、装備が弱くてつらい所はボンバーというような場面がいくつも出てきます。当然ボンバーの使い過ぎでボンバーがなくなって死ぬことがあるかもしれません。しかし、無理してボンバーを使わずに死ぬよりも、ボンバーを全部使ってでも先に進んだ方が得なのは明らかです。(完全に言い訳だな、こりゃ)

しかし、何回か死んでいるとPがたまります。一段階上げると、ワイドの場合はかなり違っているので、パワーアップした場合にはできるだけボンバーを使わないようにプレイして下さい。ボンバーを使う場合は、使わないと死ぬような場面になった時や、パターン化してあり絶対に使わないとフル装備でもつらい場所、などの時にして下さい。

STAGE 6

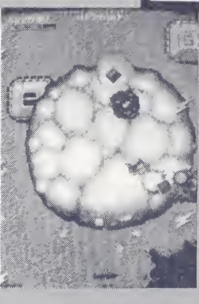
スタートしてすぐ飛行機が出現します。この飛行機は、動きこそたいしたことがないのですが、少しでも倒すのが遅れるとすぐに弾を撃ってきます。特に、中央よりやや下の左右から出てくる飛行機には要注意。フル装備のときは気を抜いているとあっという間に死にます。

次の濃い緑の飛行機は、1回撃ち逃すと死ぬまで突攻すると共に弾を撃ってきます。片側に寄せると処理しやすくなります。けど弾には注意。

トラックが3台出現した後、右側から大量に戦車が出現します。それと同時に、飛行船と飛行機が出現します。死んでいる時はボンバーを使いましょう。なお、トラックは装備が弱くても、くっついて撃てば意外と早く倒せます。

左側に緑の建物がある所から大旋風でも出てきた連射砲台が出現します。本体はそんなに固くないのですが、やはり連射してくる弾は驚異ですので注意しましょう。(弾と弾の間を通ることもできる。)

1台目は右から出現するので、あらかじめ右側にいて、ワイドの中央の弾を当てればボンバーを使わなくてもなんとかなりますが、次に左右から2、3台目とほぼ同時に出現してくる(飛行船も出る)所は無理。素直にボンバーを使いましょう。ただし、うまく使わないと、左の連射砲の手前に戦車が出てくるので注意。4台目に連射砲の手前にも戦車が現れます。



2～3台目の連射砲(正式名称…対極地戦用無人迎撃車、99A－サムソン)をボンバーで倒したところ。飛行船も赤のアイテムを出している。

ミニ連射砲(レールの上を移動する緑色の砲台。連射はしない)が見えるころ左右に連射砲が出現するので、装備が弱い時はボンバーを使います。ただし、使う時には、左右の連射砲を画面中央まで引きつけてからボンバーを中央に落とすようにします。

そうすると、右上にも連射砲が現れるので一石二鳥という訳です。早めに使うと右上の連射砲が倒せず、その直後に飛行船が出現するので、結局もう1発ボンバーを使うハメになるのです。



連射砲でボンバーを倒したところ。画面には見えてないけど、右上にも連射砲があり巻き込んでいる。

連射砲を倒したあと、右はしにあるミニ連射砲が撃ちにくいので注意。

再び連射砲台を倒したら、赤いチューブみたいな場所があります。ここの下を戦車が通過していくのですが、画面の下側に来ても戦車が出てきます。右はじであらかじめ戦車を撃てば出てこないので倒しておきましょう。倒せなかった場合は、移動しながら出現したとこを倒しましょう。

次に飛行機が下の左右から5回出現します。下の真ん中で撃っていれば(ワイドの時)弾は撃たれませんが、4回目の出現時には画面上に砲台が出現し、弾を撃ってきます。そこで、レバーを右に少しずつ動かしながら5回目の飛行機を倒します。ビームやファイヤーの時は、一番下にいて飛行機が中央に来た時に一気に倒します。5回目はワイドと同じ様にやって下さい。

下から飛行機の攻撃が終わった時の砲台には要注意。左側には戦車も残っています。

ここから後はボスの復活地点となります。固定砲台を倒してミニ連射砲を倒したあと右側から戦車が出現します。この戦車は出てくるのが遅いので注意して下さい。出現と同時に倒すのが良いでしょう。

その後、飛行船とミニ連射砲が出現します。自機を少しずつ動かしながら倒しましょう。先に進むと左右から戦車が遅れて出現するので覚えましょう。この後のミニ連射砲はアドリブで何とかなりますが、出現が遅いのだけは注意。



超大型機(超大型重爆裂機227ルースター)には、まずボンバー。中心に落とさないと砲台が残るので注意。

ボスは大型戦闘機。尾翼が見え地上の固定砲台の2つ目が見えたら、ボンバーを画面の一番上に落とします。フル装備でも絶対に使います。そして、自機を画面の上に移動させます。(ボスに重なっても死なない)

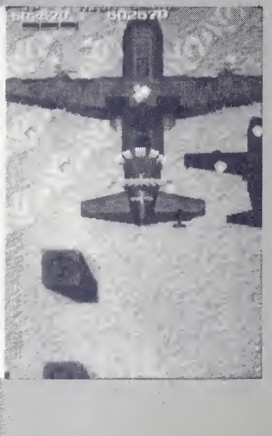
さらに残る弱点の砲台を撃ちにいきますが、自機が弱点の下にいれば1回目の弾には当たりません。このボスの弾は、3方向の弾を2カ所に狙って撃っていて、場合によっては6方向弾に見えたり見当違いの方向へ3方向弾が2つに見えたりするのです(説明しにくい)。



弱点にはりつく。体当たりしないように注意。すでに弾を撃ちかけているので下に下がる。

具体的に書きましょう。

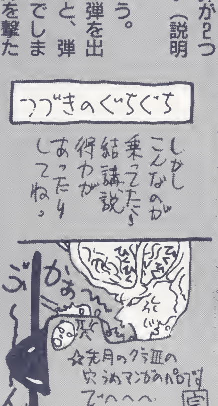
2～5回目にボスが弾を出す時に弱点の下にいると、弾の広がりが狭くて死んでしまいます。この時は、弾を撃たれそうだなと思ったら少し下に下がれば大丈夫です。弾をやりすごしたら、再び弱点の下へ行き弾を撃ち込み、弾を撃たれそうになったら…。を、2～5回目の時に繰り返します。6回目からは再び弱点の下にひっついて撃ち込みます。8回目の時に戦車が弾を撃ってきますので、連射が遅い人はボンバーを使ってボスを倒して下さい。



下に下がったところ。弾と弾との間の狭さに注目。

ボスを倒した後は右側からくる戦車を倒しますが、決して右側には行かないで左側で戦って下さい。左側に固定砲台が見えて右側に戦車がいなくなったら、左端へ行き、そのままクリアします。少しでも右へ行くと固定砲台が弾を撃って来ますよ。





STAGE 7

ステージの最初に出てくるグリーンランチャー群にはボンバーを1発使いたいところ。フル装備でも弾が速いのでボンバーがない時は必死になってよけるしかない。

次に、上の左右から飛行機が、続いて下の左右から飛行機と上から飛行船が現われます。上から来るのはワイドの斜め弾で下から来るのは自機を一番下に移動させそれぞれの弾で倒しましょう。上から来る奴の弾には注意。



グリーンランチャー(重双砲車ライドン－4A)にはボンバー。ちなみに、左側の2つを倒してから中央で使った方がいい。

その後、上下から飛行機が飛んできますが、適当に動い

激烈攻略! ダッシュダッシュ!!

てはすぐ死にます。ここは、背景の道路の右側の下にいて撃てば安全です。



この位置で撃てば安全。飛行機にもそれぞれ名前がついていて、これは「へ-1号」。東亜プランの看板は見えるかな?

上から飛行船が出てくる頃画面左下から連続で飛行機が出現します。ここは、正面の弾で飛行機を撃ち、斜め弾でそれぞれを倒せばOK。飛行機の真横で撃ってもよいが、そうすると飛行船を逃しやすいので注意。

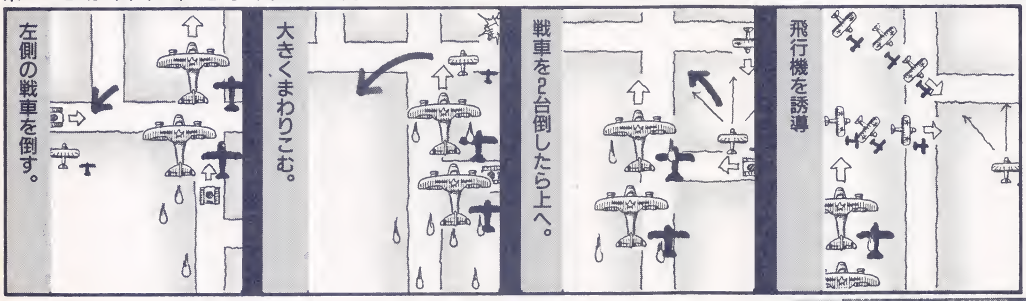
今度は同様に左から飛行機が出現して、上の左右からも戦車が出現してきます。左側の戦車を撃ったら、少しずつ右側に移動し切り返します。次に、上の左右から飛行機と戦車が下の左右から飛行機が出現する場所がありますが、これも同様にして下さい。戦車の弾にはくれぐれも注意して下さい。

次の左右から戦車が来る所は、最初右側を撃ち、左側から戦車が見えたら下に下がってから左に行き、ボンバーを使います。すると、飛行船がちょうど出てくるので楽に倒せます。

斜めの道路で飛行船を倒したあとの戦車は、左上から出る戦車を倒したら左側に切り返し、後から出てきた戦車を倒したら右から出てくる戦車を倒す…といったようにやればいいと思います。左から出てくる最後の1台は、自分がまん中にいれば撃ってきません。

このあたりから出現する茶色の飛行機は、出現時に自機がいる所に突っ込んでくる性質があるので、覚えておくと誘導することもできます。

続いて、道路が終って市街地になると、2面で出現した中型機が下から出現します。ここは、図のようにしてください。飛行機の誘導と戦車の出現位置がポイントとなります。また、中型機の出現時にぶつからないように注意。



飛行機を誘導

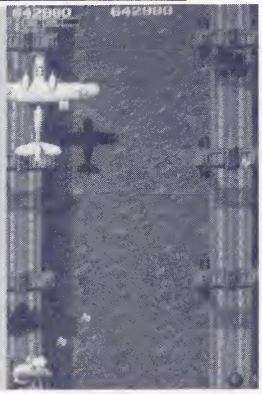
戦車を2台倒したら上へ。

大きくまわりこむ。

左側の戦車を倒す。

中型機の3機目はボンバーを使って右へ行き、戦車を倒して下さい。とは言っても結構つらいので、危なくなったらボンバーをもう1発使いましょう。

次に、上から中型機が出現します。斜めの道路から出現する戦車を倒してからボンバーを1個くらい使って早めに倒しましょう。そうしないと、下からも中型機が出現するのでパニックになります。倒す時には茶色の飛行機に注意して下さい。



7面ボス(鳳状多連砲戦闘機UK-MODSは、ボスよりも下から来る戦車に注意。

ここを抜けると最後の復活地点となります。最初の茶色の飛行機は出現と同時に下がりながら撃てば大丈夫。

続いてボスキャラに相当する白い中型機が出現します。弾をばらまきますが、真下が死角となるし弾のすき間も広いので、単体ではそんなに強くありません。出現と同時に左右から戦車が出現するので、右側を倒してから左へ移動して2台の戦車を倒します。この移動中に中型機が弾を出すので注意。

戦車を倒したら中型機を倒しに行きますが、弾を出すタイミングを見切って撃ちに行って下さい。尾翼にはさわっても死なないので、弾を撃つ直前まではりついて撃つと、かなりダメージを与えられます。

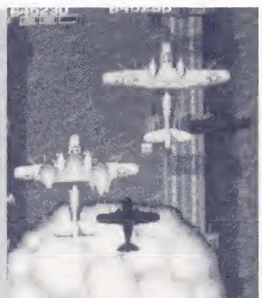
中型機がまん中まで移動して上に上がって弾を撃つまでに倒しているか、火を3ヵ所から出している状態にして下さい。連射の遅い人はボンバーを使って下さい。

そのうち戦車が上下から出現します。基本的に、下から来る戦車は左・右と交互に出現するので、それだけでも覚えておくと楽になります。

最初の2台は左下と右上から出現します。3・4台目は左上と右下から出現しますが、左上の方を先に倒してから、急いで右下へ移動して4台目を倒して下さい。5・6台目は右上と左下に出現します。7・8台目左上と右下から出現します。これらも上から来る戦車を優先して、急いで下の戦車を倒しに行かないと、弾を撃たれるので注意して下さい。

この間、2機目の中型機が出現しています。戦車を倒す時は中型機の弾に注意して下さい。また、下の戦車を倒した後でなるべく中型機に弾を撃ち込んでおいて下さい。ただし、撃ち込む時間が長びいて戦車に撃たれないように注意。(特に下の戦車)

9・10台目の戦車は左下・右下と出現します(間隔は長い)。9台目を倒した後2機目の中型機が接近しているので、ボンバーを使って倒して下さい。撃ち込みが甘くて倒せない場合は、10台目の戦車を倒し、その場所に入れば弾には当たりません。弾をやりすごしたあと倒して下さい。



9台目の戦車を倒したあとにボンバーを使う。これなら倒せる。

11・12台目の戦車は左下・右上ですので弾に注意して斜め弾で倒して下さい。

後は逃げるだけ、3機目の中型機を無理に撃ちに行かないこと。

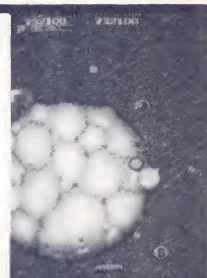
STAGE 8

前半の海上は、とにかく飛行機の動きがトリッキー。撃ち漏らすと、すぐ弾を出してくるので注意。特に、アイテムを持ったボートとの混合攻撃には注意して下さい。

続いて潜水艦が出現します。本体もさして固くなくボンバーのアイテムを出すので大変お得。飛行機に注意しながら倒して下さい。

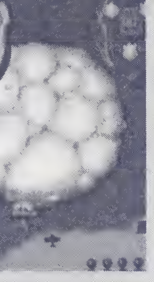
コツとしては、飛行機の弾に当たらない為に常に動いていること。また、左右のはじに行くといきなり飛行機に体当たりされる場合もあるので注意。危ないと思った時はすぐにボンバーを使うこと。アイテムの深追いはしないこと。

陸地まで行くと飛行機の攻撃が終ります。ただし、陸地が終る寸前に左側から戦車が来るので忘れないこと。



危なくなったらボンバーをケチらずに使おう。潜水艦の名前は8式ディーゼル潜水艦ヒロコ・グレース。HPは7。

その後中型のボートが2台出現しますが、ボンバーを使った方が楽です。このあたりで死ぬとかなり先へ飛ばされます。この後、4面で出てきた中型機(弾を2発同時に出す奴)とボートと飛行機の混合攻撃があります(中型ボートや潜水艦も)。前半からノーミスで来た場合は、危ない時はボンバーを使うようにして下さい。



このボートにはボンバーを使った方が楽。ボートの名前は重火連双砲迎撃船FB-ウタマル。HP=16。

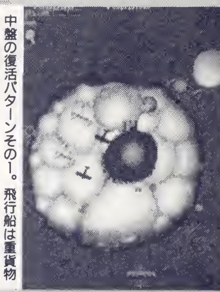
ここの海で死んでしまった場合の復活は、最初に出てくるボートを倒し、(左はじにもいるので撃ち忘れないこと)飛行機がまん中まで来たらボンバーを使います。この時、右上から来る中型機をまき込んで下さい。

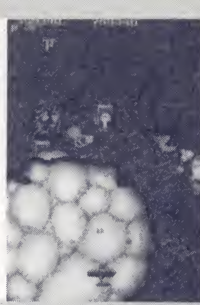
その後、左に中型機が出るので倒しに行き、まん中に中型機が現われた時にボンバーを使い、大量に出現するボートを倒します。再びボートが大量に出現するのでここは気合で倒して下さい。

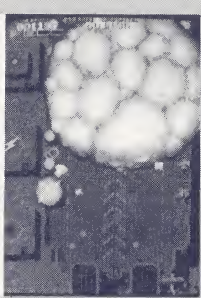
その後も中型機は来ますが、斜めの弾をうまく使って倒して下さい。ボーナスアイテム

の入った箱の所まで来たら、一応ハマリからは脱出できます。この先は陸地になってオタケビが飛んで来るので1UPのチャンス。ただし、その手前で死ぬとボス手前まで飛ばされます。

さて、ボスの復活ですが、まずボートを倒して中型機4機を倒します。早めに倒して出遅れがないようにします。やがてボスが出てきますが、地形みたいなもので、真のボスの攻撃は最後に待っています。


中盤の復活パターンその1。飛行船は重貨物飛行船ゼネラルボーター。


中盤の復活パターンその2。ボートは小型激爆船D3-17フジマル。


8面ボス、対極地戦超大型撃裂艦ジェニファー・コネリー。ボンバーの1発目はこの位置に。


ボンバーの2発目はこの位置に落とす。手前の砲台はショットで倒す。

ここでは巨大な戦艦に砲台がごっそりとついているのですが、この砲台がとてつもなく硬い。なおかつ2種類砲台があり、その1つがいかにも狙いが適当みたいな撃ち方をしてくる（ある程度狙うのだが正確ではない）のでやっかい。もう1つは3面のボスについていた砲台。これらはボンバーで倒すのが一番という訳で、まず1発目を写真の所へ落とします。

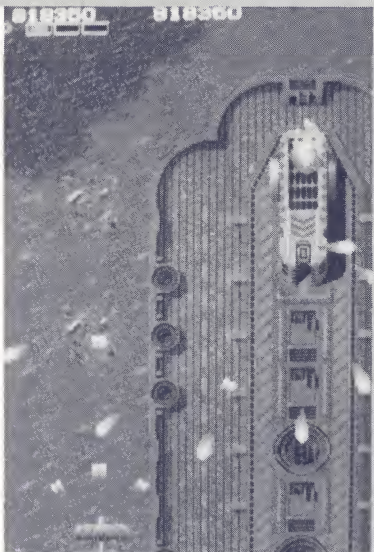
そして左側へ行き、弾を誘導してから2発目を写真の所へ落とします。スクロールが遅くなったらボンバーで倒せなかった砲台を倒しに行きますが、このあたりから左にボートが2台出現するので注意しましょう。砲台を倒しに行くときは片側ずつにした方が安全。戦艦の左側の砲台を倒したら右側の砲台を倒すといった具合です。

アイテムを出すボートを倒し、左側のボートを適当に倒すと、再び戦艦に砲台がついているので倒します。一気にレバーを入れずに、少しずつ移動させた方がやりやすい。

ついにボス本体との闘いとなります。ボスは弾の撃ち方を見ればわかると思いますが、達人そっくり。

さて戦う場所ですが、戦艦の左側の海上で戦います。だいたい戦艦のすぐ左側がボスの攻撃の死角となります。ボートを倒していきますが、結構つらいので気を引きしめて下さい。ボートの攻撃が終われば、先ほどの死角にいればクリアとなります。パワーアップして連射がある程度速ければ倒すこともできます。

とにかく、ここの弾よけはハンパじゃない。なお、戦艦の小さい砲台の右側の海上にいれば砲台を向けてきません。（真横にいると向けてくる）


ボス本体のHPは64。タツってる



〈次回続く〉

次号は、いよいよ9・10面です。今までやってきた面に比べると難度ははるかにUPしているので、8面くらいは楽勝で来れるように鍛えておこう。鍛えるといえば、連射の腕もみがいておこう。9面のボスはチト固いぞ！

攻略開始！めざせ撃墜王！

1941

全面クリアへの第一歩。
2面が前半のヤマだ!!
ボス攻略イラスト解説
付き（1〜3面）

文：GOD鈴木　イラスト：三木みきお

待望の1941が発売されましたが、もうプレイしてみましたか？　まだの人は是非プレイして下さい。おもしろいですよ。

プレイの手助けとして、いよいよ攻略の開始です。

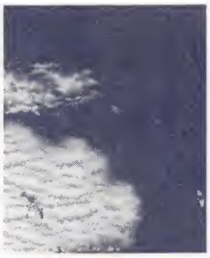
1面

雲の上にカプコン伝統の隠れキャラが出現しますね。なんだか、これを見るとうれしくなってしまうのは私だけでしょうか（笑）。

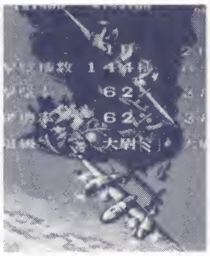
とりあえず1面ということで特筆すべき難所もありません。

画面下中央でほとんどの敵を対処できるでしょう。狙えば撃墜率100％も不可能ではないけれども、初心者はとにかく安全策で。

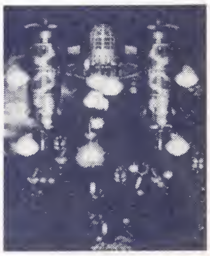
ボスのリバイアサン（プロトタイプ）は中に砲台がありますね。これだけに目がいきがちなんだけど、メインエンジンをため撃ちで壊せばプレイヤーの勝ち。



おっと、おなじみの隠れキャラ。



事実上の100％では。



中心部を破壊せよ。

2面

いきなり2面が最初の難関です。

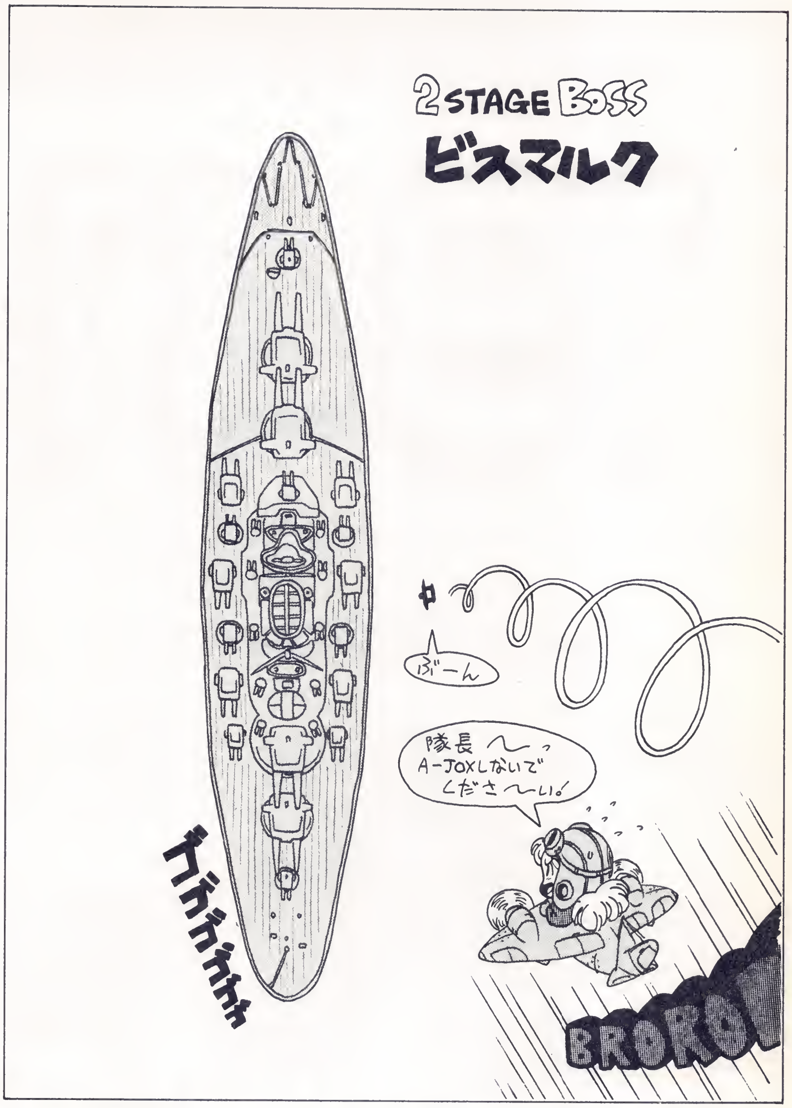
どこが特に難しい、という所はあまりありません。多少のダメージを受けながらもなんとか抜けられる所ばかりです。

しかし、その少しづつのダメージが重なって、なんとなく終わってしまうがこの2面の怖いところ。

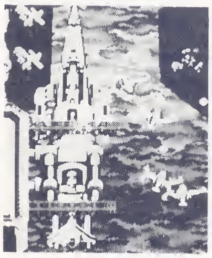
この面ではまだ体力ゲージが4つにしかなっていないのも、苦戦の要因の一つでしょ



う。
その点で体力ゲージの多い先の面の方が楽かもしれません。
ダメージを受け易いのは、両岸がある場所からでしょう。
船が止まっているドックが2ヵ所ありますが、このドックはため撃ち数回で破壊可能です。(船も一緒に壊れる)
中型機編隊が下から出現しますが、中央からも出てくるので要注意。ここは宙返りが必要では。
ガスタンク地帯は、1ヵ所破壊すれば誘爆で全部壊れます。この時の誘爆で自機もダメージを受けるので気を付けること。
ちなみにガスタンクは、重なって撃って、すぐに逃げればダメージを受けずに破壊する事が可能です。
砲台もそれ自体は重なってもダメージを受けません。
これらの事実を利用すればボス「ビスマルク」の両岸の砲台等を全部破壊する事も可能です。(上級者向け)
とにかくこの面は最後面と思って気合いを入れること。




下からの中型編隊に注意。


ドックを破壊すれば逃げるスペースも広くなるゾ。

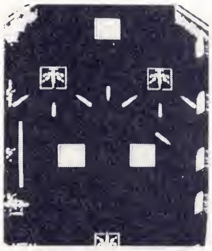

ダムに当たり判定はありません。

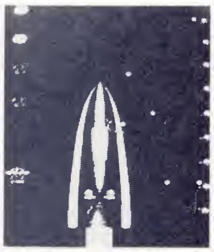

2人プレイなら心強い。

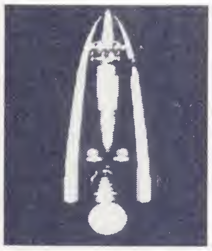
3面

2面に比ればかなりの楽な面。トロッコ地帯の弥七も楽に取れるし、反射レーザー地帯も反射板を中心に破壊していけば安全です。
ボスの「V3ロケット」で手こずりそうなので、アドバイスを少し。
ボス本体よりも壁の砲台の方が強かったりするのがポイント。ミサイルもいいけど、ショットパワーが弱いため、砲台が撃ちきれな場合があります。
スーパーシェルの方が良いかもしれません。
また、ボス本体は砲台の弾を防いでくれるのも、いざという時役にたちます。
そうした性質を利用して、体力がない場合は逃げまわった方が良いかもしれません。
ボスの頭だけになったときの本体の当たり判定は、実はものすごく甘いので要チェック。


ため撃ちで破壊せよ。

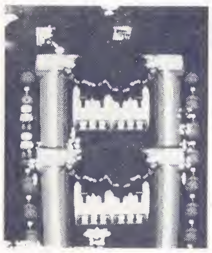

反射レーザー地帯は慎重に。

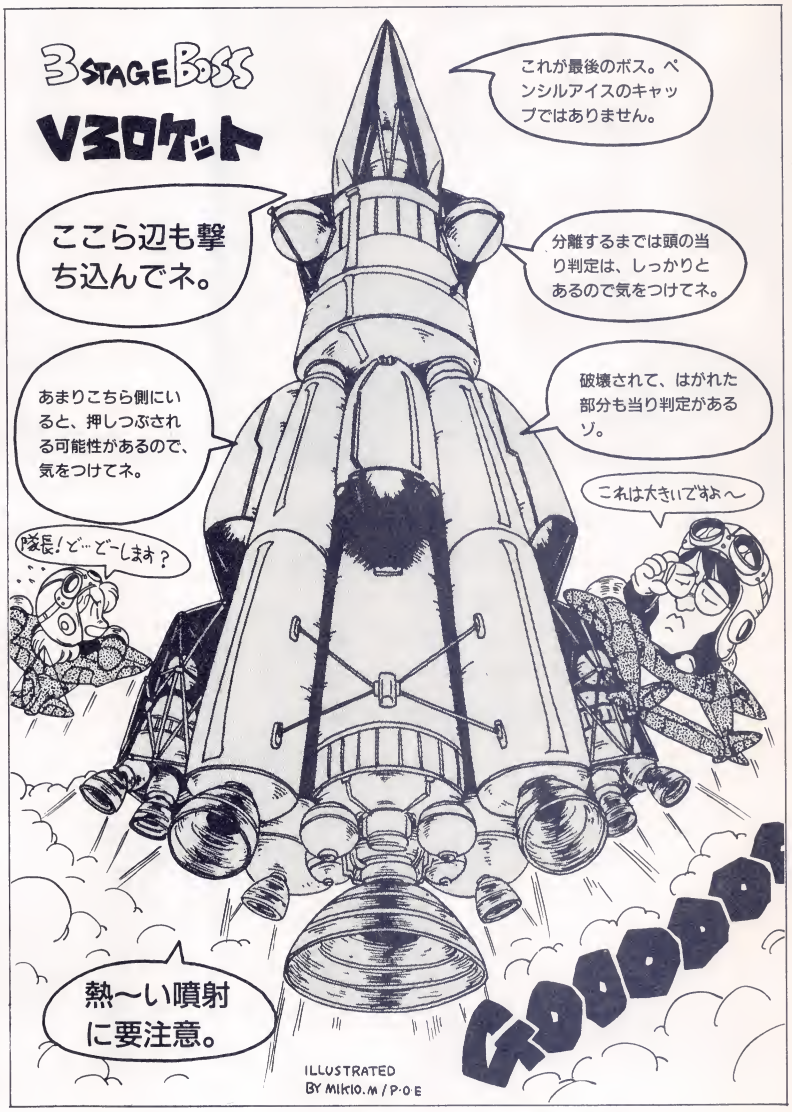

ボスが防弾になることに注目。


謎の当たり判定にも注目。

4面

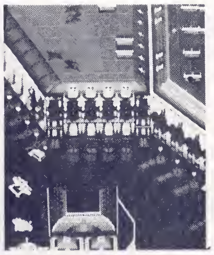
前半は海上戦、後半は市街戦です。
船に対してはレーザーがなかなか強く、おすすめです。
後半市街戦の入口でミサイルが出るので、これを取れば有利な戦いが展開できます。
その場に応じた最良の武器、というものは必ずあるので、その選択に失敗すると、楽なはずの場所も地獄になる事を忘れずに。
ボスは「クレーテ」。
まず何はともあれ、両肩のザコハッチを壊すのがポイントといえます。
左下にいるのは砲火にも有利ですし、砲弾に対しても有効なポジションといえるのでは?
ちなみに、この位置はミサイルでなければ攻撃できないので、ミサイルを取っておくとよいでしょう。
ただし、ザコハッチを壊す事だけなら、スーパーシェル


素直に中央を通りましょう。

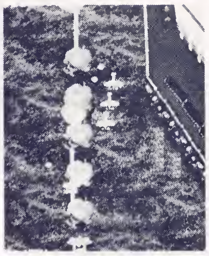


の方が楽には楽です。

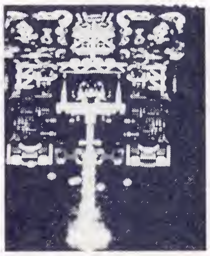
今まで書いてきた位置では2P機は大きさが1Pと違うため、有効なポジションとはいえません。


おっとホルスタイン君。こんな所にいたの。


ここで必ずミサイルに。


スーパーシエル強し。ショットパワーはあるヨ。


大道芸人向けポジション。


1Pは左下に、2Pはこの位置に。

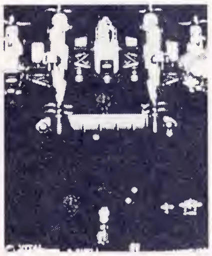
5面

空中戦のみの面。ここまでくればゲージも5つに増え、それほど難しくありませんので、ここまでこれた人たちなら丁度よい位の難易度でしょう。

問題はボスの「リバイアサン」。1面のボス、プロトタイプと同じに考えると痛い目にあうので気をつけましょう。

こいつに打ち勝てば、いよいよ最終面へ突入！


カッコいいんだ、これが。


とにかく両脇から攻めること。必ず!!


この炸裂砲は最下段にはとどかないゾ。

6面

最後のボスの他に中ボスが2つ出てきます。

そして弥七がたくさん出るのでクリアは難しくないでしょう。

とりあえず、初めの空中戦の後の最初の中ボスは問題なく倒せるでしょう。(実は中ボスでも何でもない、とゆー話もあるが)

問題は次の中ボス「クレーテII」。これは強い。めちゃくちゃ多い。

で、なんとか「クレーテII」をついに倒したと思いきや「ゴーダ」が出現します。

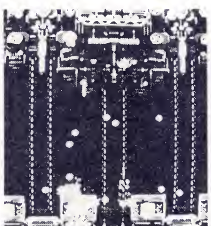
こいつの攻撃は、ゆっくりと誘導してくるブルーボールと、ファイヤーと体当たりが主なものです。

今回はとりあえずここまで。次号では完全な攻略をする予定です。

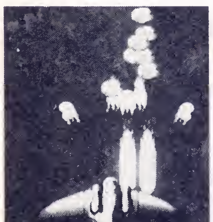
それでは健闘を祈る。


6面最初の中ボス。楽勝だ。


ちょっと、ちょっと、やめて下さい。


この位置にピッタリくっつくこと。


誘導弾に気をつけろ!!


最終ボスの「ゴータ」だ!!

続・驚異現象 Super 301

今月のメニュー！

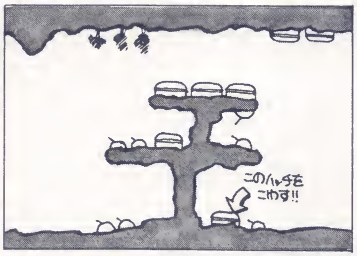
構成：やまかわ悠理

さっそく
グラディウスIIIの驚異現象が届いたぞ。
オプションハンターの技は
先月号に紹介されているので省略。
（このコーナーじゃないけど）

！ びっくらめーしょん 210
グラディウスIII
●意味なし技

4面（3D面）が終わる瞬間にオールクラッシュ（！・エディットでは使えない）を使うと5面（モアイ面）の背景が真っ白になる。
（東京都・ドンスペ(研)君）
(解)再びオールクラッシュを使うか死ぬまで真っ白です。あー、意味無し。（見づらいだけ）タイミングは難しいぞ。

！ びっくらめーしょん 211
グラディウスIII
●隠しミュージック

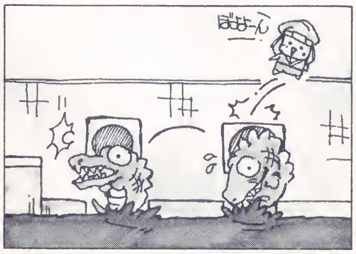


3面の図のハッチにダメージを与えると、3面の後半に入る前にグラディウス4面→沙羅曼蛇2面→グラディウスII 1面のメドレーが流れる。
（埼玉県・芸銭小僧MK－II君）
(解)フル装備なら、普通にオプションをのばして倒せるので知ってる人も多いかも。もちろん、オールクラッシュでもダメージを与えることができるよ。

！ びっくらめーしょん 212
シャドーダンサー
●死に越え（いたちの最後っ屁バージョン）

面クリア直前で敵にやられてもはじき飛ばされてクリアできる。この時、面クリア時のスコア加算時に死んだ時の音が出る。
（千葉県・CGC－GACHAPIN君）
(解)この時は残人数も減らないので、ちょっぴり得した気分。2－2がやりやすいぞ。

！ びっくらめーしょん 213
シャドーダンサー
●爆笑有効技



3－3面で、最初にいるワニ地帯は普通にダメージをくらうと死ぬが、面がスタートしてからレバーをずっと右へいれてるとワニにダメージを受けるのだが、無傷でドブを渡れてしまう。
（編集部・N・O）
(解)爆笑かつ使える技だ。忍ボーナスにもってこいだ。

！ びっくらめーしょん 214
スーパーマスターズ
●一発逆転技

ボールを木の上でバウンドさせると、とてつもない飛距離が出る。
（千葉県・CGC－GACHAPIN君）
(解)木の後ろの状態によって飛距離が変わるそうです。（下り坂なら400ヤード位飛ぶ場合もある。）

！ びっくらめーしょん 215
ワルキューレの伝説
●奇形のサンドラ（2P専用バージョン）

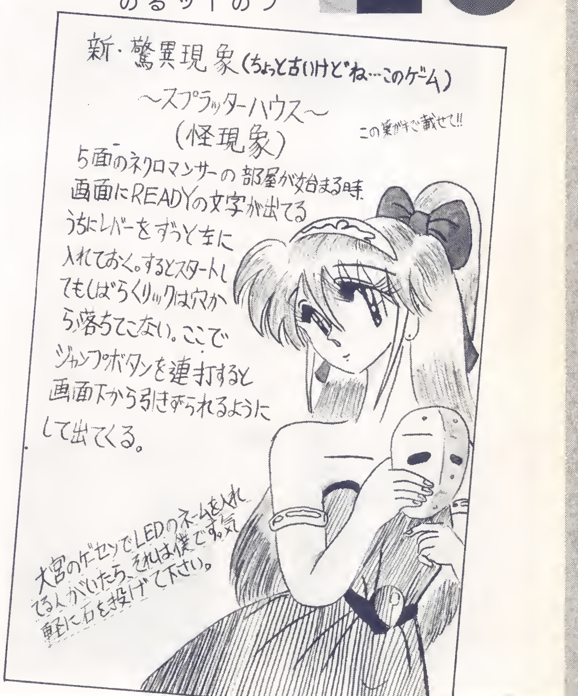
5面のボス（氷）でワルキューレがBIGの魔法を使い、サンドラがカメレオンの魔法を使ってクリアすると、次の面でサンドラの色が変色している。
（編集部・くまさん&はんた）
(解)サンドラとワルキューレが逆のパターンや、6面のボスでもできるかもしれないとのこと（未確認）。

！ びっくらめーしょん 216
プラスアルファ
●謎のメッセージ

最終面の水の次にある神殿の窓に「く〇げ～」（自粛）と書いてある。
（埼玉県・鈴木啓和君）
(解)いっしょに送られてきたTATSUJINの攻略法よりもおまけの方がおもしろかったので掲載したよーん。しかし、よく見てるねー。どうでもいいけど、MD版のTATSUJINはムズいぞ（パッドがライバル）。

！ びっくらめーしょん 217
スプラッターハウス
●怪現象

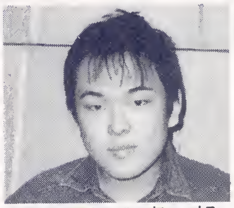
（埼玉県・LED君）
(解)ちょっと技がダブってしまうが、6面の最初でコンティニューすると横になったリックが上から落ちてくるのがなかなか笑えるのだ。



げむげむ マニア通信コーナー

私達は売りたい基板を持っています。
安く買いたい人は電話で掲載された人に自由に連絡をとって下さい。


奈良　巽 浩士
0745-62-3834


大阪　向頭 真一郎
06-473-9439

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

毎月、顔写真と電話番号をのせますよ！
マニア通信コーナーへの掲載は無料です。
遠くてこれない人は顔写真(5cm×5cm)と氏名・住所・電話番号を書いて、どんどん送って下さい。近い人は早く来て下さい。
(先着24名まで。写真は返却しません。掲載の方には、ゲームグッズを送ります。)

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

ヘビーユニット	8,000円
熱血高校ドッジボール	5,000円
エクセリオン	5,000円
モンスターランド	10,000円
ウィッツ	30,000円
スーパーリアル麻雀	5,000円
スーパーリアル麻雀ＰII	9,000円
麻雀大霊界	10,000円
麻雀ナンパストーリー	15,000円
Ｇメン'89	15,000円
アイドル麻雀放送局	15,000円
麻雀刺客	10,000円
マスターオブウエポン	40,000円
フラッシュポイント	40,000円
ヘルファイヤー	30,000円
R-TYPE II	80,000円
他多数	

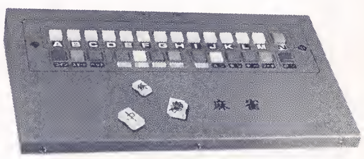
5,000円均一

サーカスチャーリー	ポパイ
MR. DO	出世大相撲
タイムパイロット84	スペランカー
ジッピーレース	スーパークロスII
少林寺への道	スーパーバスケットボール
カイロスの館	トライアウト
ピタゴラスの謎	バルガス
名人戦	ゼビウス
ソンソン	フラワー
ポンポコ	エレベータアクション
空手道	ひげ丸
キングオブボクサー	ハイホー
ロードランナー No.1	プログレス
ロードランナー No.2	クラウンズゴルフＰ付
ロードランナー No.4	他多数

(価格表・資料のご請求はハガキ・TELでお申込み下さい。返信用切手は不要です。)



標 準タイプ　SVG-8　¥34,800－
RGBタイプ　SVG-8　¥29,800－


麻雀パネル　¥9,800－

幻夢幻夢
(げむげむ)
06-783-7855
東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★
まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

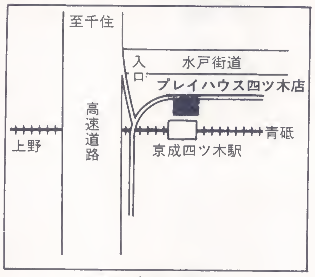
銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

今

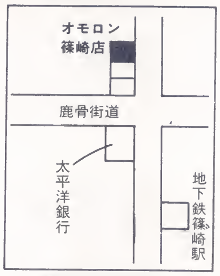
ゲーム　メダル　エレメカ

楽しさを君へバトンタッチ!!

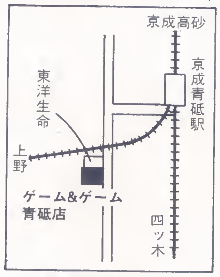
●アルバイト募集!!
●時間AM10:00～PM12:00
ユニホーム支給　●仕事内容ホール係相談に応じます
●時給等は応相談
●交通費支給



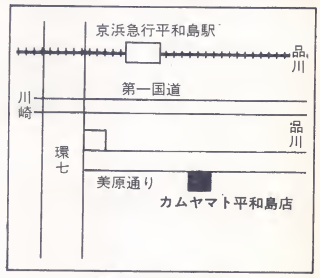
☎03(694)9561



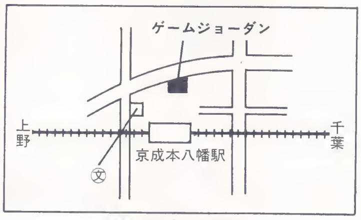
☎03(679)7245



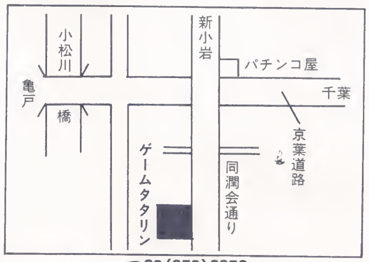
☎03(694)7739



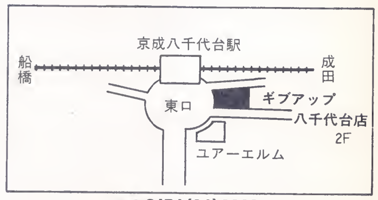
☎03(763)9658



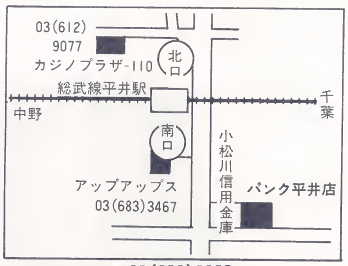
☎0473(21)1626



☎03(653)3250



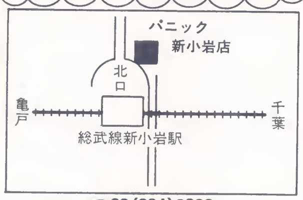
☎0474(84)9988



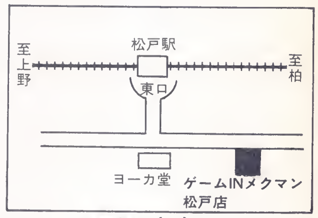
☎03(638)0826



来店された友達ありがとう
また電話下さいね



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM7：00までで―す。よろしくね!

R-TYPE	40,000円
ギャルの告白	30,000円
中華大仙	15,000円
麻雀教室	
究極タイガー	40,000円
マスタッシュボーイ	20,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円
1943	23,000円
麻雀学園	28,000円
ザ・マージャン	10,000円
ゼビウス	8,000円
チャレンジガール	20,000円
奇々怪界	8,000円
大勝負	7,000円
バルガス	8,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円
エレベーターアクション	9,000円
マッピー	10,000円
ヘビーユニット	
グラディウス	

将棋	20,000円
雀王	8,000円
ナイトギャルサマー	5,000円
ゾニックブーム	40,000円
スラップファイト	40,000円
××ミッション	38,000円
スーパーリアル麻雀PII	25,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
真打	30,000円
ピット&ラン	20,000円
スターフォース	38,000円
サラマンダ	40,000円
ジェネシス	28,000円
マージャン野郎	10,000円
ジャントツ	6,000円
リアル麻雀	5,000円
雀遊	7,000円
アメリカンフットボール	18,000円
マージャンクラブ	8,000円
ロボレス2001	

雀卓	8,000円
上海	25,000円
ナイトギャル	
コンバットスクール	
キューブリック	
ウィッズ	
パーフェクトビリヤード	15,000円
ハスラー	
バトルフィールド	25,000円
リングの王者	40,000円
フェイスオフ	70,000円
西遊降魔録	25,000円
レジオン	10,000円
イーアルカンフー	6,000円
ベースボール	5,000円
バトルロード	20,000円
オープン5カード(自社製)	50,000円
テレビ　メダル共用	

PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン　本社(株)メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

本選と予選を別マップで攻略! シフトは6速マニュアルで説明。使いこなそう!

ウイニングラン SUZUKA GP

コースを載せてライン取りを説明! これで完走できなかった人も完璧!! さっそく覚えてゲーセンへGo!!

ずるずる

予選 ポールポジションを狙おう!!

なんとなく理由はわかるんだけど、本選のマシンと予選のマシンの違いがこんなにあるというのは…。予選ではスピンしないので、思いっきり走れるという利点はありますが…(おかげで走りやすい。)

まともに走らなくても本選へは出れるので、真剣にやっていない人も多いかもしれない。でもやはりここはポールポジションを狙おう! 目標は27秒台。27秒台を出しておけば、普通に通信でやる場合、フロントローに並べるはず。できれば27秒500を切ればベスト。

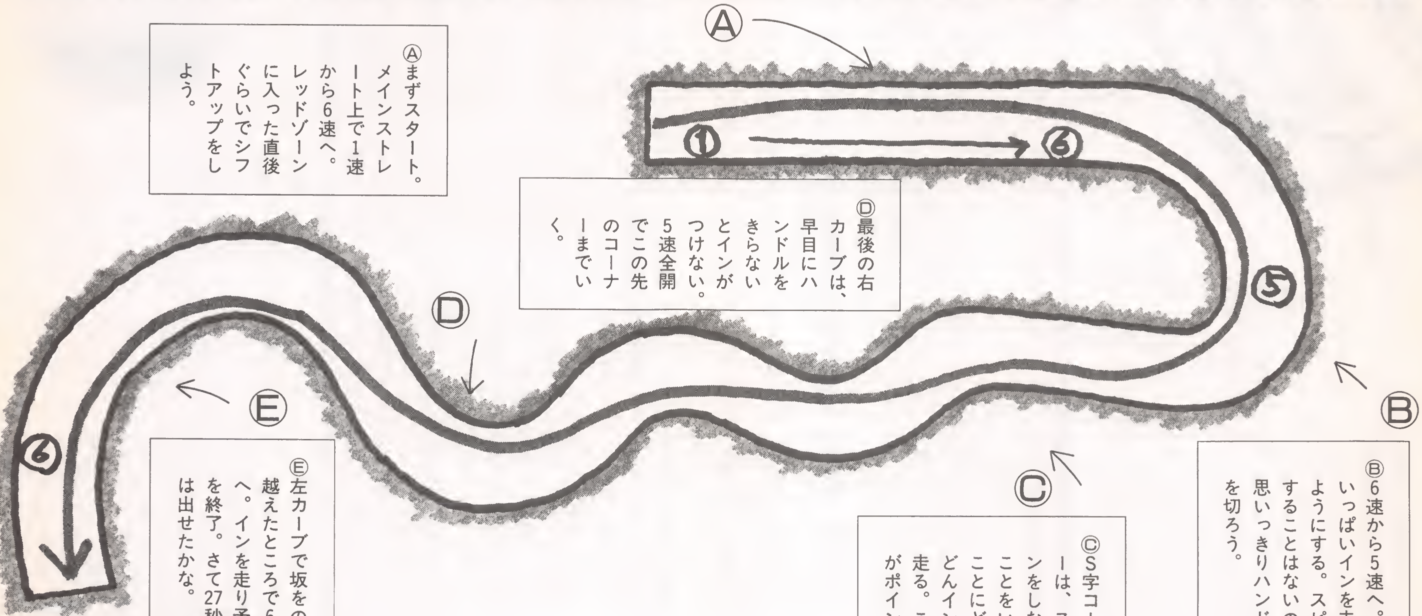
さあ予選スタート。シフトは1速にし、スタート後、タコメーターを見ながらレッドゾーンに入った直前にシフトアップ。第1コーナーに入る前に6速へ。

第1コーナーへは6速で突っ込み、2つの複合カーブの1つ目を抜けたところで5速へ。そしてハンドルを一気に右へ思いっきりきる。スピンはしないので大丈夫。

第1コーナーを抜けたあとS字コーナーが左、右、左、右とあるが、全部5速全開で抜ける。早目々々の切り返しでコースアウトしないようにする。

S字コーナーを抜け、予選の最後のカーブ、左カーブをインをつきながら5速のまま抜け、平地へきたら6速にし、予選終了。27秒前半をめざそう。

ウイニングラン鈴鹿GP予選!!



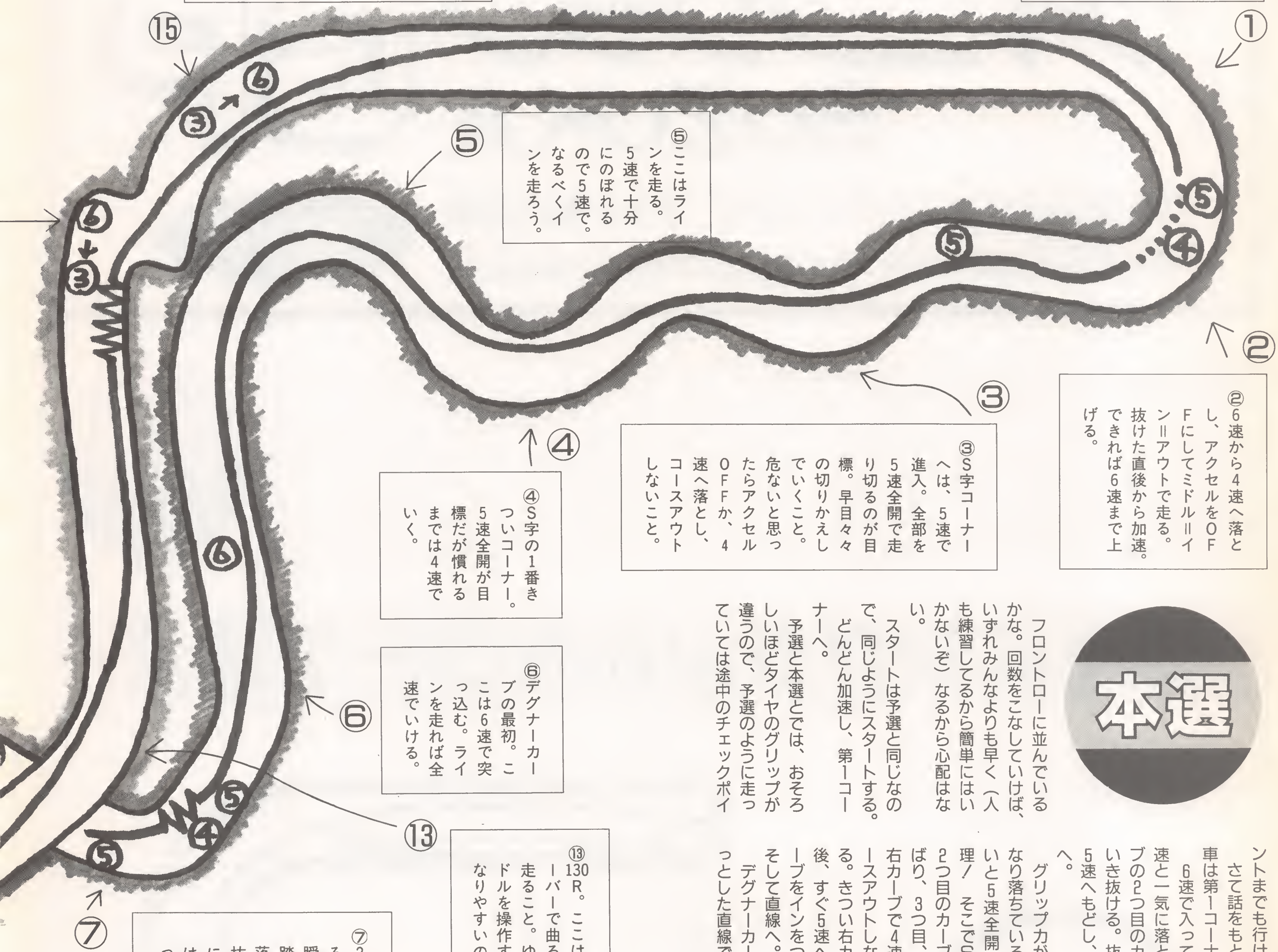
Ⓐまずスタート。メインストレート上で1速から6速へ。レッドゾーンに入った直後ぐらいでシフトアップをしよう。

Ⓑ6速から5速へ。目いっぱいインを走るようにする。スピンすることはないので、思いっきりハンドルを切ろう。

ⒸS字コーナーは、スピンをしないことをいいことにどんどんインを走る。これがポイント。

Ⓓ最後の右カーブは、早目にハンドルをきらないとインがつけない。5速全開でこの先のコーナーまでいく。

Ⓔ左カーブで坂をのり越えたところで6速へ。インを走り予選を終了。さて27秒台は出せたかな。



①第1コーナーへは6速全開で突っ込んでくる。そのまま6速で、アウトから入り、次の右カーブに備える。

②6速から4速へ落とし、アクセルをOFFにしてミドル＝イン＝アウトで走る。抜けた直後から加速。できれば6速まで上げる。

③S字コーナーへは、5速で進入。全部を5速全開で走り切るのが目標。早目々々の切りかえしでいくこと。危ないと思ったらアクセルOFFか、4速へ落とし、コースアウトしないこと。

④S字の1番きついコーナー。5速全開が目標だが慣れるまでは4速でいく。

⑤ここはラインを走る。5速で十分にのぼれるので5速で。なるべくインを走ろう。

⑥デグナーカーブの最初。ここは6速で突っ込む。ラインを走れば全速でいける。

⑦2つ目のところ。ここは一瞬ブレーキを踏み、4速へ落とし抜ける。抜けると同時に加速！減速はほんの一瞬って感じ。

⑬130R。ここは270km／hオーバーで曲る。直線的に走ること。ゆっくりハンドルを操作すれば直線になりやすいのでは。

⑮インを通りつつ6速へ。ストレートに入る前にコースの左側に寄っておくこと。これは第1コーナーをアウトから入るため。

本選

フロントローに並んでいるかな。回数をこなしていけば、いずれみんなよりも早く（人も練習してるから簡単にはいかないぞ）なるから心配はない。

スタートは予選と同じなので、同じようにスタートする。どんどん加速し、第1コーナーへ。

予選と本選とでは、おそろしいほどタイヤのグリップが違うので、予選のように走っていては途中のチェックポイントまでも行けないぞ。

さて話をもとにもどすと、車は第1コーナーへ。

6速で入っていき、5、4速と一気に落とし、複合カーブの2つ目のカーブへ入っていき抜ける。抜けた後、すぐ5速へもどし、S字コーナーへ。

グリップ力が予選時よりかなり落ちているので、慣れないと5速全開で行くのは無理！ そこでS字の1つ目、2つ目のカーブを5速でがんばり、3つ目、4つ目の左、右カーブで4速へ落とし、コースアウトしないように抜ける。きつい右カーブを抜けた後、すぐ5速へもどし、左カーブをインをつきながら走る。そして直線へ。

デグナーカーブの前のちょっとした直線で6速まで加速する。

さてデグナーカーブである。完走できない人の原因の30％はまずここにあると思う。

何がいけないか。それは単にスピードがつきすぎている点である。1つ目は全速でいけるが、次のカーブでブレーキ、4速で走らなければならない。さすがに250km／hオーバーはちょっと難しいところ。ショートカットするテクもあるけど、とりあえずきれいに走れるようにしましょう。

ブレーキはほんの一瞬だけ。これと同時に一気に4速へ落とす。ハンドルは「フッ」って感じで切ると同時にすぐカウンターをあてて抜けるって感じ。スピードは200km／hぐらいを目標にしよう。

デグナーを抜けると、チェックポイントがある直線へ。

ここで6速まで加速し、ヘアピンへ。

ヘアピンの抜け方ですが、確実に100km／hまで減速することができれば抜けたも同然。あとはハンドルを全開にきればおのずと曲れます。

やり方ですが、ヘアピン手前で（かなり）減速開始。と同時に2速へ。アクセルはOFF。ヘアピンにきたところで100km／hへ。ラインはミドルからインへ。ハンドルを全開にきって70％抜けたとこで加速開始。5速までアップ。

右カーブを走るが、直線的なところが少しあるので、そこで6速へ。このままインを走り、スプーンカーブへ。

スプーンカーブは1つ目のカーブを6速から5速へ、2つ目は5速全開で抜ける。

ポイントは、ハンドルの切る角度を覚えるということ。

一定にしているだけで抜けれるので、けっこう楽です。抜けると同時に6速へ。

ウイニングラン鈴鹿GP
ライン取りコースマップ!!!

2周クリアで2分45秒程度を狙ってライン取りをしています。
ポイントは減速開始。丁度いいと思える頃合いより少し早目がベスト。
誰もが最初から上手いわけじゃない。単にセンスがいいだけ。
考え方を少し変えるだけでもかなり早くなるものですヨ!

⑭さて最大の難関「シケイン」。十分な減速なしで曲ろうというのは論外ってとこ。かなり手前でブレーキ。100km/hぐらいで進入。軽快に右、左とハンドルをきり、抜けると同時にフル加速。減速と同時にシフトもダウン。一気に2速へ。140km/hで抜けれるようになればけっこう速い。初めは70km/hで曲るようにしよう。

バックストレートでは、なるべくハンドルをきることのないように走り、300km/hをめざして加速をしよう。

さあ、高速コーナーだ!ここは270km/hオーバーで曲る。ラインはアウト=イン=アウトで。かなり手前からハンドルを操作し、直線的に走る。これを抜けたらコースの左側によっていく。

シケインは、自分でこの辺でブレーキというポイントより更に手前でブレーキをすること。100km/hに落とした状態で入る。2速まで落とす。そして右、左とすばやく曲り、ストレートへ。6速へ。

2周目以降の問題は第1コーナー。スピードがついているので、6速から一気に4速に。そしてアクセルOFFで曲る。コースアウトしやすいので必死でグリップをなくさないようにしよう。

完走のコツ

とりあえず完走できない人へ、2周で3分を切るライン取りを説明してみました。

完走への道は、とにかくコースアウトしないこと。十分に減速すれば曲りきれることを頭に刻み込んでプレイをすること。10回もやれば完走が見えてくるかも。ガンバッて下さい。

このライン取りだと2周で2分50秒を切れるぐらいで走れるはずです。

⑧ヘアピン。かなり手前から減速を開始し、曲る準備をする。100km/hまで落とし曲ること。あまりインにいると曲りきれないことを頭においとくこと。120km/hぐらいで曲れるようになりたいところ。

⑨長い右カーブがつづく。緩やかなところで5速から6速にする。そしてスプーンカーブへ。インをひたすら走るようにする。

⑩スプーンカーブの1つ目は、アウトから入り6速全開で走る。最初からインにいるのは曲りきれない原因になるのでペケ!

⑪2つ目のカーブは早目に5速に落としといて全速で抜ける。2つのカーブを1つのカーブという感じで抜けるのがベスト。ハンドル固定で曲れるので、やってみよう。この場合、シフトダウンだけなので大変楽。切る角度は自分でチェックしよう。

⑫ここの直線は、ハンドルをいじらないようにして加速重視で走る。300km/h以上にしよう。





タイトル画面。アーケード版のタイトルは普通のテキスト文字だったのだ。

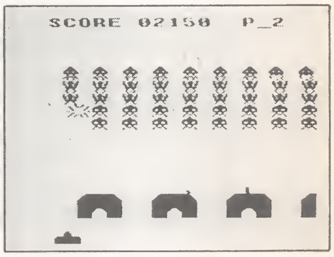
ゲームボーイ版

スペースインベーダー

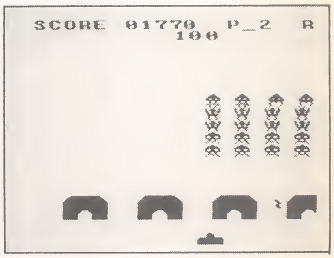
©TAITO CORP.1990

テトリスブームもかなわない 伝説のゲームがゲームボーイで復活！

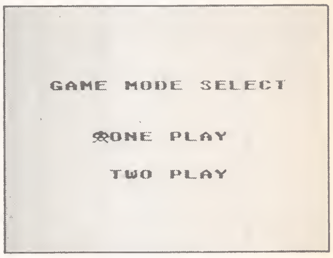
3月30日発売予定
定価3090円（税込）



プレイ画面。下にいるのが自機、その上の物体がトーチカ（バリア）、その上がインベーダーたちだ。右側へ行くと画面がスクロールするようだ。



画面の上に注目。100の文字がUFOを撃った瞬間だ。ちなみに7発ビームを空撃ちし8発目でUFOを倒すと300点入るのだ。（以後14発撃って15発目でも300点）



対戦プレイ選択画面。ちなみに音といえばインベーダーの進行音、ビーム砲、UFOの音だけだった。BGMなんてなかったのだ。（そこまで技術が追いつかなかったそうな）

テーブルゲーム・ビデオゲームの火付け役と言えば、見たことがない人でも知っているでしょう。そう、スペースインベーダーです。タイトーオリジナルとしては、PART II・リターンオブインベーダーの続編もあり、コピー品を含めると両手両足でも足りないくらい（本当だよ）。

そのスペースインベーダーがゲームボーイにて復活しました。発売はもちろんタイトーからです。

対戦プレイが新たにプラス

ゲームを見たことがない人にゲーム内容を説明すると、左右2方向レバー（ゲームボーイでは十字ボタンの左右）と、ショットボタン1個で操作を行い、隊列を組んでくるインベーダーを全滅させるゲームです。インベーダーが撃ってくるビームに当たるとミスになりますが、インベーダーは左に右に移動しながら上から下に進んでいき、ビーム砲の所までインベーダーが来てしまうと「占領」ということになり残機があってもゲームオーバーになるのです。

ゲームボーイ版では、インベーダーの隊列が縦5匹列8列の40匹になっています。（アーケード版では5×11列の55匹であった）その他の部分はアーケード版とほとんど同じになっています。もちろん名古屋撃ちやレインボー作戦（現象）などもできるのだ。知っている人は再びやってみて感動するだろう。知らない人も安心を。ゲームの説明書に書いてあるのでやってみよう。驚異現象のルーツがここにあるのだ。

しかも、ゲームボーイならではの通信機能を利用して対戦プレイもできるんだ。ソフトを2本と通信ケーブルを用意してスタートだ。

どうやって対戦するのかというと、1P側での画面では2P側がUFOになり2P側がビームを撃つと1P側の画面ではUFOが弾を撃ってくるのだ。こうやってお互い撃ち合って相手を倒せばよい。設定したビーム砲を先に全滅させた方が勝ち。これも古いファンなら知っていると思うが、カメレオンアーミーというゲームを想像してくれればいいだろう。

シューティングの原点ここにあり

とにかく、ゲームの原点・シューティングの原点なので1度はプレイしてみることをおすすめします。プレイすると、ショットは連射できないしパワーアップもしないし配点も低いのでイライラしてくるかもしれません。しかし、単発ながらも敵を1匹々々確実に仕止めるというのがシューティングのあり方と思うのですが…。（ノホホンとショットしてて敵がバタバタ倒れていくというのもある種の快感かもしれませんが…。人それぞれですね。）

発売は3月30日予定。定価3090円（税込）。

（Z→A）

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用(全て新品です)、丈夫で長持ちします。

■価格(KIC-045DX完成品)

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応……………¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応……………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応……………¥37,000

★いずれもTV接続ケーブル付

機能満載・新登場
KIC-045"90"型モデル

①オートトリガー機能
全てのトリガーボタンが、スピード調整付オートに、それぞれノーマル、オート切換スイッチ付。

②ステレオ機能
音声ボリューム、バラン調整、ヘッドホン、スピーカー切換スイッチ付。

③カラー調整機能
R・G・B各出力レベルの調整が出来ます。

④電源セルフチェック機能
正常な電圧が出力されているか一目で判ります。

愛されて30,000時間
静かなブームから**人気急上昇!**

ついに実現！
こだわる方へ！
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
(ステレオヘッドホン端子付)

本物ゲームが
ステレオになった！
AV感覚満点



★LET'S PLAY THE GAME!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。(VHF1〜2ch)
★寸法：W450×D200×H100%m。

実用新案申請済

Usedゲーム基板 3,000円より!!

激安！

ゲームセンターでも見られなくなったなつかしのゲームからNewゲームまで特価品取り揃えて格安販売中!!

★コントロールBOX用パーツ各種販売中★

付属品

●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー(ステレオ用)ヘッドホン端子(3.5φ)●8方向ジョイスティック×2●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長 (A B Cすべてステレオサウンドが楽しめます)

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京6-417492)にて、お願いします。送料は、全国一律500円を加算して下さい。(ただし離島は除く)

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK／詳細は在庫価格表をご覧下さい。

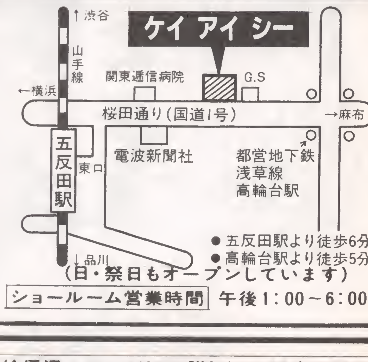
㈱ケイ アイ シー GM係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX
取扱販売店

中部地区	宇宙堂	052-916-1407
関西地区	テクナート	06-643-7641
九州地区	パワードサービス	092-572-4110

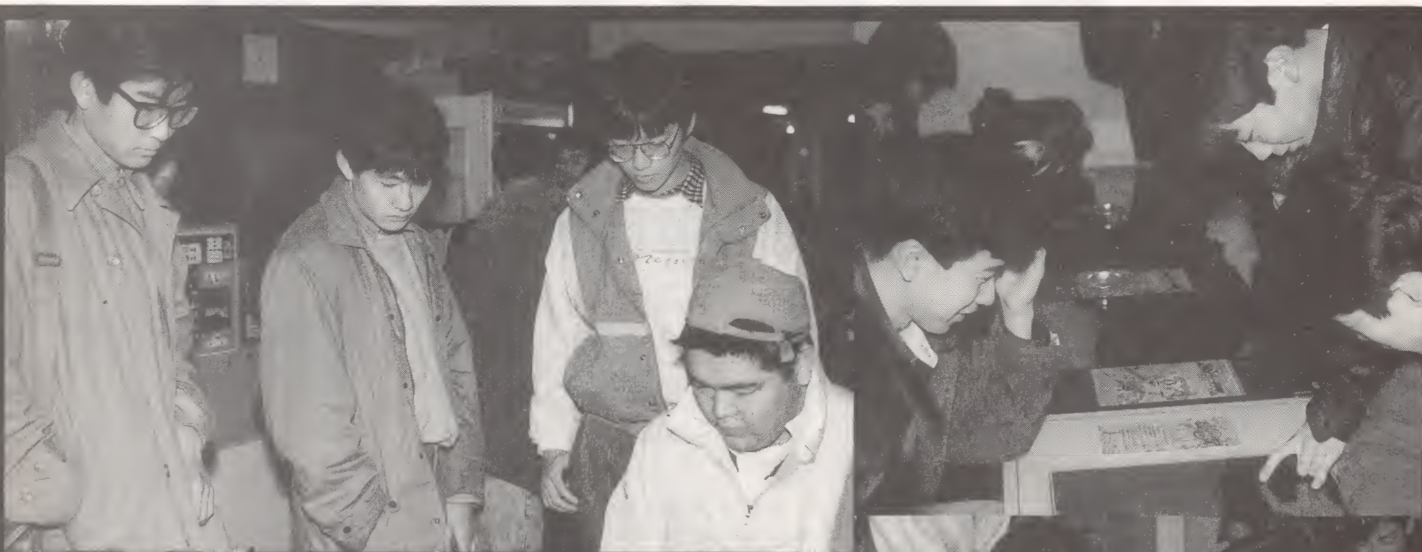


●五反田駅より徒歩6分
●高輪台駅より徒歩5分
(日・祭日もオープンしています)
ショールーム営業時間 午後1:00〜6:00

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。


☆ゲームコーナー☆
ミッキー
みんなでおいでよ!!
●1ゲームオール50円! こいつはすごいぜ!!●
それ行け!!
ミッキーのアイドル タマのミミキ丸
MAP
ミッキー
A5出口
洋菓子屋 柏水堂
九段下
地下鉄 神保町駅
アルバイト急募!!
●時間PM4:00～PM11:00
●時給750円以上
●年齢18～25歳
●交通費支給
●ユニフォーム(ジャンパー支給)
●仕事内容ホール係 軽作業、相談に応じます。
ポチの小犬丸

●ゲームにうずうずのキミが主役!!









このページにのりたい人大集合

おなじみのミッキーの写真広告に
君も載ってみないか?
この広告の担当の「みんく・い
るか氏」が3月2日の午後4時
ごろミッキーにこのページの撮影
にいくぞ。写りたい人はおいで、
おいで、物はあげないけどね。

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM

ア・イ・ラ・ン・ド

もう3月。進級や卒業といろいろあるけれど、別れがあれば出会いもあるさ。いつかまたきっとここに帰ってくるゲーメストアイランド、まずは

今月のいっぱつ!!!

ゲームセンターでメリークリスマス

――パワードリフト溺愛物語　番外編

「しまったあ。せっかくのクリスマスの日くらい、外泊許可とっときゃよかったぁ」

イブの前日、私は後悔した。が、もう遅い。今年も去年と同じく病院の中で寂しいクリスマスになりそうだった。

せめて彼女さえいてくれたなら、と私は思う。いや女の子でなくてもいい、男の友達でも遊びに来てくれたらなぁ。しかし誰でも忙しい年末に、わざわざ雪の中を数時間と数千円かけて遊びに来てくれる程私の友人は暇ではなさそうだった。

「…いつもの場所に行こうかな」

私はそう思った。病室にこもっていても何もする事がないし、話し相手もいない。私は外出許可をとると、歩いて四・五十分のいつものゲームセンターに歩いていった。

パワードリフトは誰もやってなかった。なぜか台が寂しそうに見えた。私は早速その台に乗り、どのコースにしようか頭の中で送っていた。しかし左手が勝手にEコースを選び、右手はスタートボタンを押していた…。

「EコースNo.1サーキットへようこそ。今日は君に最高のクリスマスプレゼントをさしあげよう」

「今日はまだクリスマスイブじゃないんだよな。天皇誕生日なんだよ」

「そうだっけ？まぁそんなことは関係ないさ。今日も軽快に飛ばそうぜ。スリー、ツー、ワン、ゼロ！」

バギーは走り出し、あっという間に最終ステージに突入した。私は今までエキストラステージで1位になった事がない。

「よし、気合入れて頑張るぞ」

「気合なんか入れなくていいってば」

「え？」

「まぁ、私に任せといて」

エキストラステージ、スタート！私はギアをハイに入れ、アクセルを上手にふかし、ハンドルを軽快にさばいていた。私は不思議な感覚に襲われた。ハンドルさばきもアクセルワークも、誰かが私の体を操っているように思われた。自機はあっという間にトップになり、1回クラッシュしただけで1位でゴールインした。

…思えば10月9日、コンティニューしまくってクリアしたのが最初だった。今日、私は初めて全コースで1位をとった。長かったような、短かったような、私とパワードリフトとの戯れだった。タイムは7′21″95、スコアは557万6282。全国のトップレベルとは雲泥の差だが、とりあえずパワードリフトを征服した事になるのだろう。

「どう、今年のクリスマスプレゼントは？」

「うん、最高。これでアフターバーナーステージはクリアできるようになったぞ」

「そうかな」

彼女は少し意地悪そうにくすくす笑った。

「そうさ。いずれまたやりに来るよ」

「いつでも来てね」

この日はウイニングランで逆走したり、自分で見つけたXマルチプライ3面ボスの安全地帯が実は安全地帯ではなかった事を知ったり、自分なりに楽しい1日だった。

数日後、またそのゲームセンターに行って、パワードリフトをやったら、1回目がエキストラ6位、2回目がエキストラ3位だった。

「あの時の調子が出ないなあ」

私はつぶやいた。

「だから、クリスマスプレゼントだって言ったでしょう」

彼女はそう言って微笑んだ。

この日の収穫は、アフターバーナーステージで4周目ゴールと同時にぶつけると、全面クリア画面が自機のあった場所を中心に何回か回転するというびっくらめーしょんを発見したことだった。

…ルーシー、目が回らなかったかい？

（北海道　藤内　真君㊫）

★1月号ゲーム論文で首席を受賞した彼。「2月には退院できそうです」との事。よかったですねっ。



がぶッよりゲーマー人生



大分のACEMAN君!! 甘い!! わが町にはゲーセンどころかボーリング場すらない!! ついでに言えば本屋すらない(笑)!! 視界360°全て田んぼのど田舎ゲーマーなのだ!! しかしゲーメストは買っている!! これぞゲーマーの鑑だ(笑)!!

(奈良県 鷹城ひとし君)



➡(愛知県 高野千明さん)★実は本物の飛竜君は奥におるのだった。

オールドジャパニーズカミカゼじーさんなのだ

☆うちには今年で78才になるおじいさんがいます。昔、日本の空軍でゼロ戦にのっていた人で、けっこうエライ人らしく勲章も持ってるんです。

その強いおじいさん(自称米軍機百機撃墜)、何を思ったか、ある日突然「おいお前、ゲームセンター行くぞ」と言いだしたのです。テレビでゲーセンがうつったのを見て、昔の血がさわいだ、といっています。それで一緒にゲーセンに行ったんですが、これがはっきりいってうまいんです!!

ストライダー飛竜を初プレイ1コインでクリア!(信じられないでしょうが本当)「なんじゃこりゃ、ピエロみたいじゃな、ホイホイ」なんて言いながら。

そしてついに運命の時が来ました。おじいさんが1943を見つけてしまったのです。「おお、こりゃゼロ戦じゃないか。ドレちょっとやってみよう」

さすがプロ(!?)どんどん進みます。そしてボスの戦艦の「攻撃目標…」を見て、おじいさんは叫びました。「なんじゃ!! わしはアメリカかい!?」

カプコンさん、おじいさんが復讐をたくらんでいます。(逆うらみ…)なぐりこみに注意して下さい。

(秋田県 きちじょうじヘッドベアレコード君㊐)

★ほんまかいな…しかし飛竜は3プレイ目でクリアした人間もいる(本当)しなぁ。

僕は東亜プランが好きだ!!

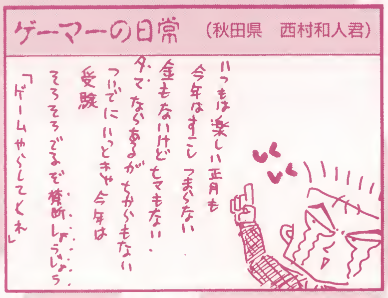
☆本来、この手紙は東亜プランの本社へ送りたいのですが、住所がわからないのでゲーメストへ投稿する事にしました。

2月号、第3回好きなゲームメーカー。7位に東亜プラン。ま、今年「ヘルファイア」で初めて名が一般に知られるようになったのだから、妥当なところかな?僕自身、タイガーシリーズは東亜の作品だと知ってから東亜ひとすじです。

タイガーシリーズの記念すべき第1作、「タイガーヘリ」は僕は残念ながらほとんどやれなかった。ゲームを始めたのが「飛翔鮫」が出た時期だった為、もうどこにもなかったのでした。

で、第2作の「飛翔鮫」。このゲームは3周目までしかいけませんでしたが…敵戦艦が停泊している港や味方の基地等細かい所まで背景が描きこんであり、「ああ、こんな地形本当にありそうだ」と思わせます。個人的な見解では「究極タイガー」より背景がバラエティに富んでいてGOODです。敵や味方の兵士の〝生活〟みたいなものが何となく感じられました。

そして東亜プラン最大のヒット作「究極タイガー」。コイツも3周目まで。600万点ぐらいかな。何といっても奥の深いゲームでした。ゲーメストでも攻略をかなりやりましたしね。5面・10面ボスで死んだ場合、わざと死んでエリアを戻す、という方法にはびっくりしました。(この頃はショット1つで無謀にも戦っていました)イエロー、使えねェ～っ。



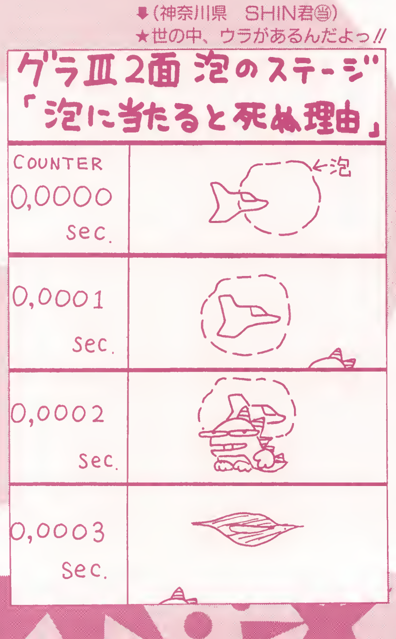
んで、4作目「達人」。これは初めての1千万点達成ゲームです。SF調シューティングも東亜がやればこうなるって感じですね。でもカタい敵にうちこんでもスコアの10の位が上がらないのがちとつまらなかったなァ。

次は「大旋風」。これも3周目。潜水艦キャノンボールでハマっておわり。いまいちヒットしなかったのは敵が非常にカタい事、ボムがほとんど出ない事が原因ではないでしょうか?

そいで6作目「鮫!鮫!鮫!」まだほとんどやりこんでないので4面ボスまでです。ワイド、少し広がりすぎかなァ。まだコイツに対しての評価ははっきりしません。

たてスクロールだけどタイガーシリーズに入れていいのか迷う「スラップファイト」。これ。はじめてクリアしたゲームがこれ。友人と2人で燃えに燃えたあの頃…7周目まで。ボムを使ってどこまで行けるか…なんてこともやりました。

➡(神奈川県 SHIN君㊐)
★世の中、ウラがあるんだよっ!!



ちなみに、3周目でおわりましたが。

横スクロールの1作目ヘルファイヤーはパワーアップすると連射しづらくなるので東亜っぽくないかな…? でも曲が良い。5面なんかもうノリがよくて…これも3周目まで。

とうとう出た「ゼロウィング」。東亜の特徴の1つだけど、非常に曲が面にあっている。7面の四方八方から攻撃される中をじりじり進んでいく感じや8面の速いホーミングのスピードと曲のテンポがもうバッチリ。でもひたすらカタい!! これは2周目まで。

不満をいくつか。まず誰も

が思う「カタい」東亜のシューティング。そして「難しい」。にもかかわらず上手い人がやると「プレイ時間が長い」。で、これは全てのパワーアップゲームに言える事だが「死ぬと辛い、もしくはおわる」やっぱり開発者はテストプレイをしてみて「ここの復活はとても辛い」と思ったら、何らかの対策をするべきでしょうね…。

いろいろ書いてきましたが、とにかく僕は東亜プランが大好き！'90の好きなゲームメーカーにも「東亜プラン」と書きたいと思います。ガンバレ東亜プラン！

（埼玉県　究極スラップ君(当)）

★あの曲ってみんなプログラマーの人が1人で作ってるらしいね。うーん、すごいのだ。

つっこみ三昧

皆さん、アリジゴクはおしりにハサミがあるんですよ。とゆうことは、グラIIIの弾をうってくるあの1面ボスは…。

（福島県　宍戸博之君）

2月号の目次左側で両手に本を持っている人は誰なんですか？　やや小堺○機に似てる。

（秋田県　児玉誠二郎君）

◀1月号のアイランド1P目背景の謎の物体ことバイオです。

力なき者たちの童話。（同意見多数）

（富山県　菅田朋樹君）

◀たしかに…。



（北海道　大亞門君）

北海道投稿者にまともな奴はいないだとう～、われらが川村真理さんをどーしてくれる。　（長野県　田口勝也君）

◀彼女は春から東京人（のハズ）である。編集部にもまともな奴はいないということで、勘弁していただけないだろか。

友人に「ツインイーグルのビデオがほしーなぁ」と行ったら、一言「素直になれよ」と言われてしまった…うむむ。

（京都府　ツインイーグルがほしい人）

ファイナルファイトでポイズンとかロキシイのねーちゃん達にフライングボディアタックかける時は「俺が市長さんだよ——ん」とか「市長だからこそ許されるんだよ——ん」とか言いながらハガーをつっこませよう。　（北海道　如月詠泉…君!?）

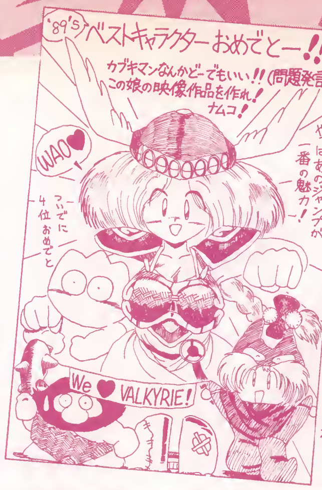
◀ほら、北海道。（しつこい）

2月号P.92"ゲーメスト2月30日発売号"というのは誰が見ても時空を超越している。　（奈良県　HYPER君(当)）

◀うっ…。



⬅（神奈川県　ジグラットだ！君）★皆さん、年賀状ありがとう。馬どしでフェラーリとはしぶい。



⬅（宇部市　スクトンがほしい玩具安全マーク君）★元気が資本だねっ。

❖レゲーの魂❖

（レゲー…レトロゲーム©新宿スポーツランド）

歴史の流れに消え去ったゲーム、生まれた時から闇の宿命を負ったゲーム…そんなゲーム達を愛してしまった若者よ集え、高らかに唄えレゲー讃歌!!



⬆（横浜市　"すきなんです！"90式阪神万歳1型君）★よぉし、遊ぼうぜ!!

タイムギャルに会いたい!!

☆オレはタイムギャルのある店を必死に探している。友人にも協力してもらって東京の有名なゲーセンを探してみたが…結局なかった。ゲーム仲間に聞いても「ない」の一言！中には見た事もない、というとってもかわいそうな友人もいる。そのためにもゲーメストの力でタイムギャルを探してもらいたい!!

もしタイムギャルに会ったら、オレは「わが青春に悔いはなし」とさけぶぞ!!

そのかわりに情報を。「多摩テック」に宇宙戦艦ヤマトがあるらしい。

（埼玉県　オレはタイムギャル捜査隊隊長だ君）

★情報を求ム。

もう忘れられない私と飛鳥&飛鳥

☆私は飛鳥&飛鳥を愛してしまったゲーマーです。なにげなしにタイトーの直営店に行くと、そこにはマイナーの雄と呼ばれている飛鳥&飛鳥が…！これが出会いでした。

プレイしてみると自機の判定が大きすぎ、ボンバーを使うと画面がストップしてしまうという超極悪なものでしたが、あのウェーブで二首竜を「しゅいーん、しゅいーん」と貫通させる時のあの感覚…もう病みつきです。最近はもう見かけませんが、私は決して忘れません。社会人になったら飛鳥&飛鳥の基板を買って遊びまくります！

P.S.　最近はインセクターXが面白いです。

（滋賀県　TOKIENA(ら)君）

★うむ…す、すごい。所沢には飛鳥&飛鳥を2台置いてるすごいゲーセンがあるぞ。

OLDゲームはほうじ茶の味わい(?)

☆私の住む茅ヶ崎にはゲーセンは1軒しか無い。そこは一昔前のゲーセンといった感じで、はっきり言って居心地はあまり良くない。が、近頃そこに行くのが非常に楽しくなってきた。

というのも、たった2台ではあるが「オールドゲームコーナー」ができたのである。当然オールドだし、2台しかないのでインカムは少なく、（はっきり言って私や大学生ぐらい、それもかなりマニアの臭いのする方々のみ）入れ替えも滅法速い。しかし「ちょっと（かなり？）古いけどあれやりたいなー」等と思っていると結構タイムリーに入るんだ、これが。

現在あるのはトップシークレットとキャプテンシルバー（!!）その前は大列車強盗があったりした。もっと古いと1942もあったのである。

おかげで、私の頭は今「ヤヤヤヤァ」の声がこだまし、木を見るとワイヤーの事ばかり考えるようになってしまった。おNEWバリバリもいいが、OLDというのはプレイしていると心が落ち着くものだ。私は今バックナンバーのトップシークレットの攻略を読みまくっている…。

（神奈川県　CYC君）

★「べんべろべえ」がやりたいんです…。

燃えよ青春

1月13日、センター試験で隣に見た事のある人が。〃あいつ、ゲーセンでけっこうやる奴だ〃そう思い出すと私は不思議に闘志がわき、頑張った…のだけど全然解けずじまい。私は隣をみました。向こうも同じような目つきで私を見ました。

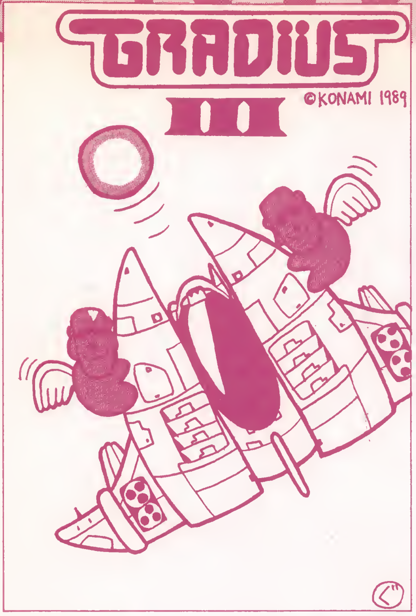
「い・く・か」

こうして私に友達が一人増えたのでした。

（岩手県　青蒼龍君）



⬆（群馬県　EX-S-T²とゆかいなオプション達）★あれから1年たちますが、皆さんいかがお過ごしですか。



⬅（大阪府　ぐっきー君）★来た？見た？　やった？（死んだ…）

身体中の震えが止まらなかったエンディングの感動

☆去年の11月20日頃近くのデパートの屋上に入荷したゲーム、それが「バーニングフォース」でした。3Dシューティングなので、一目見た時は「昔スペースハリアーをクリアしたから簡単だろう」等と思いました。

しかし、そうは問屋が卸さない。かなり感覚が違っていて、（当たり前だって！）果たして、こんなのクリアできるのかと、その時はとても不安でした。

1週間。それでも自力で3−1までは行けるようになったけれど、そこから先へなかなか進めない。

そこで怠け者の私は「ゲーメストの攻略をあてにしよう」と思ったけれど、1月号の発売まであと4日。仕方なく「まずは操作に慣れよう」と決心し、とにかくやり込みました。行くたびに最低4回、日曜ともなれば6回以上もやっているうちに、ある日調子良く進んで5−1まで行く事ができました。

ところが、それ以降4面まではいけても、そこから先に進めなくなってしまい、「今度こそゲーメストを見よう」と思ったのは良いが1月号には3面までしかのっていない。

「よし！　自力で行ける所までやろう！」以来、1日2回ペースでひたすらやり込みました。そして入荷から約1ヵ月たった12月17日の日曜日、ついに6面をクリア。その時は「誰にも頼らず、全部自力でクリアしたんだ！」という、とてつもない満足感とクリアしたという感動が入り交じって、それはもう何とも言えない気持ちになった。過去にも色々クリアしたゲームはあるけれど、それとは比べものにならない程の感動を味わったのです。

今まで先へ進めないとゲーメストばかりあてにしてきたんだけど、何かが足りないように感じていたのが「自力クリア」だったんだなぁー、とエンディングを見ながらつくづく感じました。そしてしばらくの間、身体中の震えが止まりませんでした。

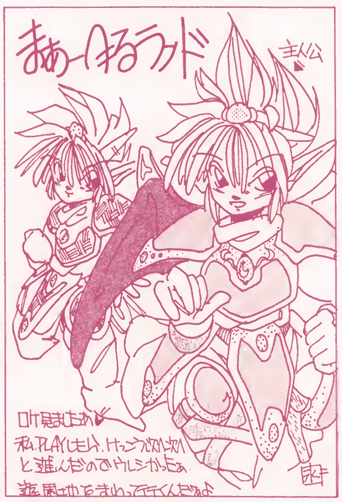
あれから3週間が過ぎて、裏面も裏々面も裏々々面もクリアして、後はいかにハイスコアを出すかに挑戦しています。でも、地元ではハイスコアが残らないのです。それでも、自力クリアだけでもう充分！　だと思っています。私はこのゲームに会えて本当によかった、とつくづく思うのであります。

（群馬県　白岩道隆君）

★あきらめなければ、きっといつかはできるはず。どうしてもしんどい時にゲーメストが力になれれば、うれしいね。

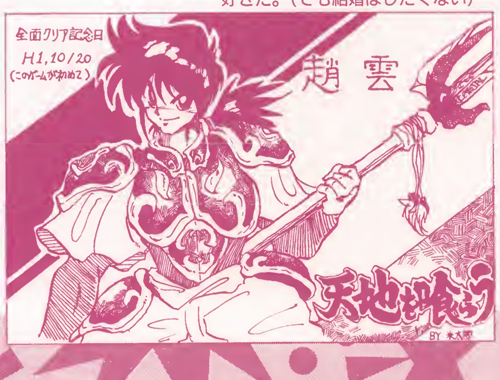


⬆（福岡県　粉　美湖君）★私も好き。クラックもしぶいぜ!!



➡（東京都　志月〃氷魅子〃だよ香守美さん）★こいつは要チェックだぜ!!

⬇（宮城県　米太郎君）★私は関羽が好きだ。（でも結婚はしたくない）



こりないテトリスト三たびあらわる!!

（ホッツェンプロッツかな君は）

読者の皆さん、私を覚えておられるでしょうか。

私は、去年春に帰省した徳島で謎の女子高生2人組にテ

ゲーメスト大賞受賞記念

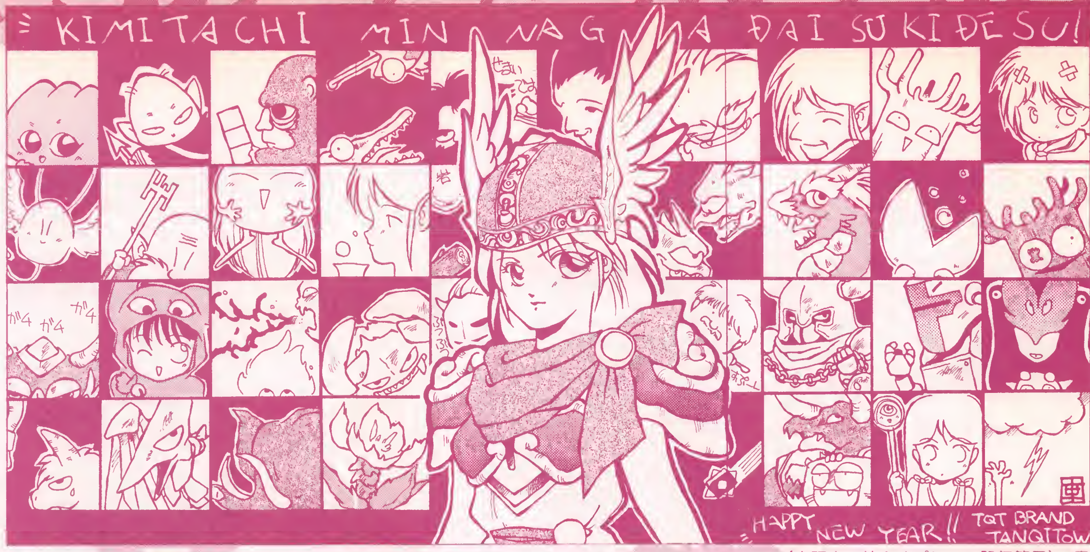
テトリス汚染度(スーパープレイヤー)ちえっっっっく!

❶手が勝手に赤待ちを作っている。
❷他人のプレーを見て「なんでそこに入れちまうんだー！」と叫びたくなる。
❸大画面テトリスでギャラリーを集め、快感をおぼえる。
❹なぜテトリスの台にはヘッドホン端子がないのか？と考えた事がある。
❺他人のプレイを見るだけでどのくらいのレベルまで行くかわかってしまう。
❻赤の出てくるタイミングのあまりのよさに、友達に機械とつるんでいるといわれた。
❼テトリスは芸術だと思う。
❽残り3ラインぐらいから復活したのは2度や3度ではない。
❾テトリスをやりながらとなりのゲームをよくのぞく。
❿ほとんど意識しないで回転入れをやってしまう。
⓫復活不可能とみたらライン数を2でも3でもかせぐ。
⓬「詰めテトリス」のような赤の回転入れをやった事がある。
⓭ゲーメスト大賞のキャラクター部門に赤ブロックと入れた。
⓮4ライン全部消し以外、何ら感動を覚えない。
⓯飲食しながらテトリスをやった事がある。

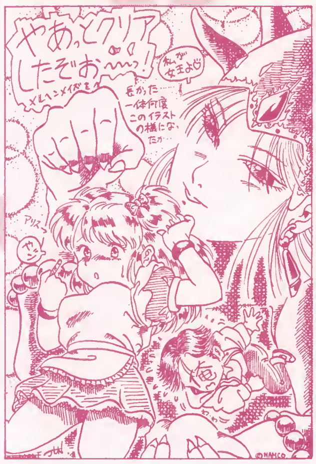
さてさて○の数が…

0	普通のテトリスプレイヤー。
1～4	もう少しですね。
5～8	テトリスプロ。
9～11	テトリスト。一生食えるのでは…。
15	テトリスそのもの。

（千葉県 AM・HOT君）
★まだだいじょうぶは、もうあぶない!! ちなみにTJ君は⓭⓮以外チェックだそーな…。



⬆（大阪府 特Aオプション單気筒君）★貴方と過ごした時間を、ずっと、忘れない。



⬅（千葉県 U・Soldier君）★みよおーに女王が色っぽいんですけど…。



（神奈川県 ささのさとる君）★なんか喜んでるよーに見える？

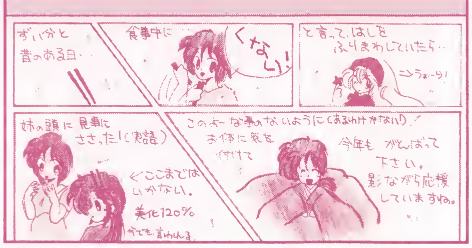


⬅（熊本県 みやあ君）★だから外人なんだってば。



⬅（大阪府 MAZINMAN君）★TAITOしちゃうぞってか。（ボツ！）

ゲーマーの日常　神奈川県　PF21さん



トリスで（主観的かつ自爆的に㊥）敗れ、地獄の訓練のすえ誌上報復宣言までしたのにリターンマッチをすっぽかされた男です。この正月、前回予告した通り3たび鳴門市に帰ってまいりました。そして1月4日から2日間、例のジャスコの屋上で2人組のテトリス少女を探したのですが…。結論から言って、今回も見つかりませんでした。それらしき人物を何組も見かけたのですが、違ってたら大マヌケなので、あえて声はかけませんでした。が、まぁもし違っていてもナンパしたと思って、お茶ぐらいさそえたらLUCKY！ なんてくだらない事は一切考えずに、テトリスに対する純粋な心で探したのですが、やはりだめでした。ひょっとして、私が来るのは知ってるけど、つまり、私にまったくの**下心**があると思われているのではないか!! これも去年1月号のずる氏のつっこみのおかげ…と過ぎ去った事をぐたぐたいってもしょうがないので、この場をかりて一言!! 下心なんぞは微塵もございません！ あるのはテトリスを愛する心のみ!!

というわけで、次回は春休みにまた来るので、それまでに心の準備をして待っておけ！ 私はあきらめないぞ、ハッハッハッ…。

とはいうものの、だんだん自信がなくなってきたので、徳島県在住の方々彼女達に関する情報を㋘まで送って下さい、お願いします!!

（大阪府 阿部陽太郎君）

★……。（あきれている）

大芸道



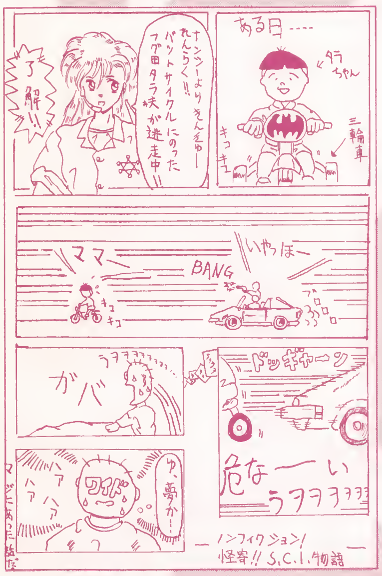
⬆（愛知県 布令君）★人間として悲しすぎる…。



⬅（大阪府 玉置朝伸君）★メガブラスト一面ボスの投稿される日も近い。



⬆（埼玉県 悪究霊君）★愛ある人を人は笑う、誰が知るのかその涙の熱さを！



⬆（長崎県 奇の一字をマチガエたワイド・カンダタ君）★す、すごいアナーキーな感じ…。



⬅（大阪府 中村雅信君）★もーダメって感じ…。

⬇（北海道 ちょっぱあ卍君）★この調子で月何枚も来るんだから、選ぶ方は正に甘美な地獄!!



そりゃないぜセニョール的 ぱろげー短編集!!

短編集がなくなるだと？

◆返事をくらう
先生が「人と会ったら挨拶をかわしなさい」と言っていたが、どうやってよければよいのだろー。

◆スマイルファイターズ
西崎が、田村が、大島が、ブリューワが、日ハムの選手達がニコニコ笑うだけのげーむ。（こわいんですけど…㊊）

◆雑種野郎
血統書付きに負けるな！今、雑種犬たちの熱い戦いが始まる。

◆ヘクションZ
友人「ぶぇくしょわいんんっありゃぁ!!」（「ありゃぁ」というのがポイント）

（埼玉県 過去忍者ですよ君）

★私の友人は「ありゃぁ」のあとに「ぶるるるる」をつける。（ぱっちい）



⬆（東京都 横山みゆきさん）★コラージュ第2弾。ZUNTATAの広告だって…。

これだけは言いたい!

ゲーメスト大賞に思わず納得!!

☆2月号、第3回ゲーメスト大賞読ませていただきました。「テトリス」や「ダライアスII」が惰性的に賞の大部分を占めるかと思いきや、結果は各ゲームの個性が実によく反映された理想的なものとなっていて、大変嬉しく思いました。まさに正当な評価によって与えられるべきゲームに賞が与えられたという感じで、大げさかもしれませんが、ゲーメスト大賞に威厳すら感じてしまいました。

もうひとつ、これによってゲーマーに対する見方も変わりました。今まで自分は（自分がその一員であるにかかわらず）ゲーマーと言われる人達をある種の偏見の目で見ていました。しかし、この読者（＝ゲーマー）が選んだ結果を見て、彼らのゲームに対する愛情を感じざるを得なかったのです。流行や惰性ではなく、公正な評価をもって下せたのは、愛情を持ってゲームに接していたからこそ可能だったのでしょう。

編集の方々、この様なゲーマーの気持ちを紙面に表わすべく、これからも頑張って下さい。特別賞（CPシステム）、編集部特別賞（ゲイングランド）など今回は良かったですね。（神奈川県　北川雄一君）

★票のハガキを見てると、皆自分の目や耳、体でしっかりゲームを評価してるなぁ、と思ってなんかうれしかった。今年もばっちし参加してね。

私だってやりたいんですけど!!

☆新品のシューティングゲームが入荷すると必ず5・6人のゲームマニアが囲んでプレイする。1人が終わるとすぐ次の1人がやりだす。くやしい事に、そいつらはゲームがお上手なので、1人30分以上かかる。仕方がないからそいつらのプレーを見ていると、こっちをにらんで「見るなやー!」と言ってきやがる。

ぼ、ぼく達だって「ヘタ」だけど、せっかくゲーセンに来たんだからニューゲーム1回くらいやって帰りたいのにできやしねー!!

「あ～～～グラIIIがやりたい～～～～～～～!!」

まったく毎日毎日グラIIIやシューティングゲームばっかり囲みやがって

「さっさとどきやがれバカヤロ――――～～～!!」と心の中で叫びまくる今日このごろ。

（愛媛県　X・マルチャンとポキール星人君）

★困ったもんである。

読みごたえのある企画記事がほしい

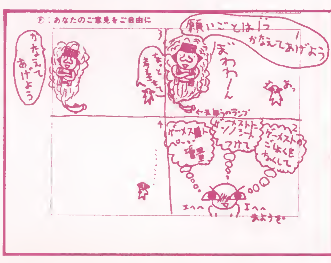
☆最近のゲーメストは、あまり面白くない。誌面のほとんどが新製品紹介と攻略が占めていて、メーカー特集やOLDゲーム、サークル紹介などがなくなってしまって、読んだあと物足りないのです。

そういう記事では、あのゲームはこのメーカーだったのかとか驚きや発見がありますし、発信局では全国の人達の顔が見れるし…。という事で、昔の企画を復活してくれ!

（神奈川県　篠原一太君）

★よし、わかった。必ずやるぞ。乞声援。

ゲーマーの日常（神奈川県　須藤秀樹君）



こちらこだわり派

CDを聞きながら眠ってしまい、見た初夢。とにかくえたいのしれない何かがおそってきて、ただ自分は叫んで助けを求めているという変な夢。母親に聞くと「その音を消してくれ～頼むから消してくれ～」と叫んでいたという。あな恐ろしやテトリスCD。（四日市市　今村渉君）



（東京都　HETA HEAD君㊫）★商売のプロと戦いのプロ…生き残るのはどちらか!!



（福岡県　高橋正緒君）★担当者のイメージが落ちるから下品なネタを送るのはやめようキャンペーン実施中！（だからのせんなよ）

テトリスト

打倒〆切!!

★新年早々いわゆる「書き初め」なんぞ送ってきてくれたのは東京都はアムルの弟君㊫。（書きぞめって長ーい半紙に書くんじゃなかったっけ）大芸道では君のキレがあるのにコクがある芸をお待ちしております。段階昇級制は見事ポシャッたけど一本とったらテレカを送るのでよろっしっくっ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡はハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

●究極タイガーを2万5千～3万5千円で、スタジアムヒーロを3万～4万で売ります。（〒176 東京都練馬区光ヶ丘3-3-1-412 高橋邦雄）

●源平+ワンダーモモ+アテナの基板を計3万5千円以上で、シグマのビデオRGB用ARVを1万5千円で。送料そちら持ち。又、MDソフトフォゴトンワールド、S大戦略、S忍、達人を各3千円で。まとめてなら天空魔城をつけます。MKIIIソフトも売ります。まずはW葉書で。（〒332 埼玉県川口市宮町11-23-108 高橋 豪）

●PCエンジン+CDロム+インターフェース+連射パッド+パワーリーグIIをセットで4万円で。高く買ってくれた人に麻雀ビデオを差し上げます。まずはW葉書で。（〒386-22 長野県小県郡真田町横尾7137 塚田武志）

●20インチ筐体1万5千円で売ります。CDロム+ソフトとの交換も可。4千円の商品券もさしあげます。（〒849-16 佐賀県藤津郡太良町油津 家田一貴）

●グラディウス（電源付、ただし-5なし）ツインビー、ライフフォース、サラマンダ、ディグダグIIすべて完動品をセットで5万円以上で。一部説明書なし。又、ワンダーモモのROMキット（サブ付）5千円でスカイキッドROMサービスします。妖界道中記ROMキット5千円で。希望者にはグラディウス、ツインビー、ディグダグIIにSAMハーネスつけます。W葉書で。（〒250 神奈川県小田原市早川3-19-8 山内憲之）

●ゲーメストNo.5、10～最新号新同を1万3千円（多少値引き可。セット、高額優先）で。グラディウスのビデオを1700円、MTを300円で。W葉書でお願いします。（〒633 奈良県桜井市桜井572-1 植村元茂）

●メガドライブにサンダーフォースII、スーパー忍、バーミリオンをつけてなんと1万円でっ!!あと、ナムコに関するものをゆずって下さい。（〒443 愛知県蒲郡市大塚町蔵屋敷10-2 梅田英希）

買います

●キョーワコントロールBOXⒶⒸタイプを安く売って下さい。また、ワルキューレの伝説のポスター、CD等も安く売って下さい。W葉書で。（〒836 福岡県大牟田市鳥塚町121-7 松尾昌広）

●グラディウスII、源平討魔伝の基板を高価にてゆずって下さい。W葉書でご連絡を。（〒489 愛知県瀬戸市新道町11 高木大介）

●アナログ21ピンRGBモニターを適価にてゆずって下さい。希望価格を書いてW〒で。（〒590 大阪府堺市香ヶ丘町2-11-11 岡 周司）

●PCエンジン+ソフトかメガドライブ+ソフトを1万5千円ぐらいで。まずはW〒で。（〒940-24 新潟県三島郡与板町舟戸361-362 榊原大宗）

●メガドライブ+ヴァーミリオンを1万3千円で、FC+ドラクエ1～3を1万2千円で譲って下さい。送料こちら持ち。連絡はW葉書で。（〒745 山口県徳山市築港町12-16 兼重憲昌）

●ナムコのアーケードのポスター、ポップ、テレカ、ドラクエの描きおろしテレカを買います。売ってくれた人の中からFC本体をあげます。Wハガキで。（〒606 京都市左京区一乗寺青城町50 高塚隆之）

●ワルキューレの伝説のポスターを譲って下さい。高く買います。美品希望。また、ナムコのシステムIIのロムキットも買います。W葉書で。（〒581 大阪府八尾市曙町3-193 半田昭則）

●ゲーメストNo.1～28をまとめて1冊500円前後で売って下さい！送料こちら持ち。（〒484 愛知県犬山市富岡折町1-68-1 斉木信之）

●DYNAXのミュージックテープを作った方、もしいらっしゃったらゆずって下さい。できればはっきり聞こえてノイズなし、華の舞とドラゴンパンチ入りで。封書でネ！（〒534 大阪市都島区内代町3-8-12 浜崎玲子）

交換・その他

●僕のMD+コントローラーX2+ソフト（戦斧等4本）を君のバトルフィールド（P付）か歌舞伎Zかチェルノブ、虎への道の基板と交換して下さい。チェルノブの時はおまけがつくのだ。待ってるよん。（〒981 宮城県仙台市青葉区台原2丁目9-3-203 小松誠記）

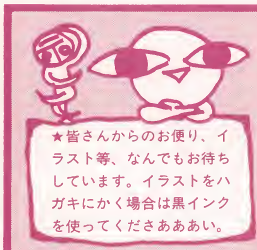
●とにかくゲームが好きで好きでたまらなくて昼も夜も寝れたもんじゃない、このままじゃ高校入試に影響してしまうどーしよーというそこの人！ナムコの好きなこの私と文通or情報交換して下さい!!男女年齢不問です。はい。（〒372 群馬県伊勢崎市連取町2216-3 川端宏一）





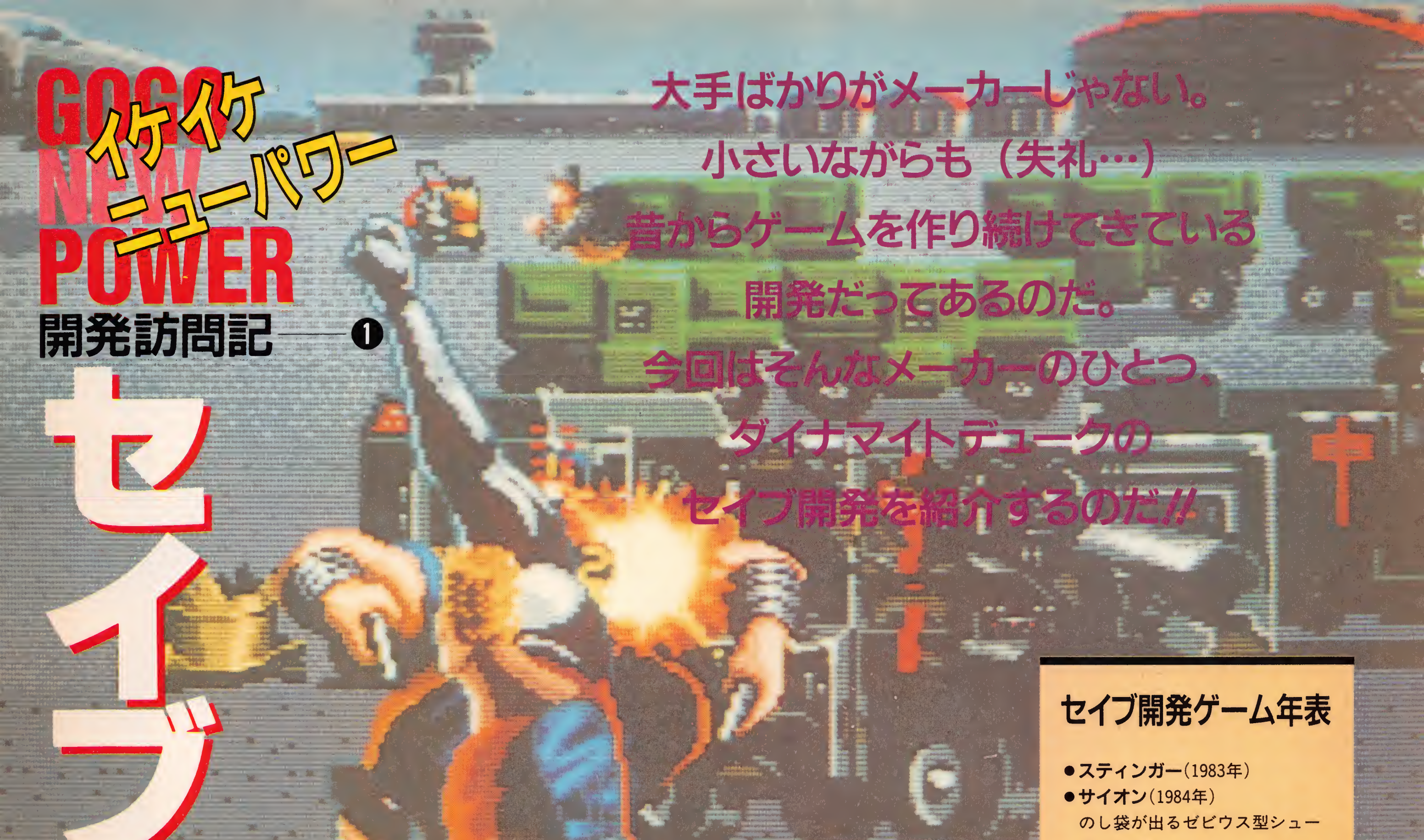






あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。



イケイケニューパワー GOGO NEW POWER

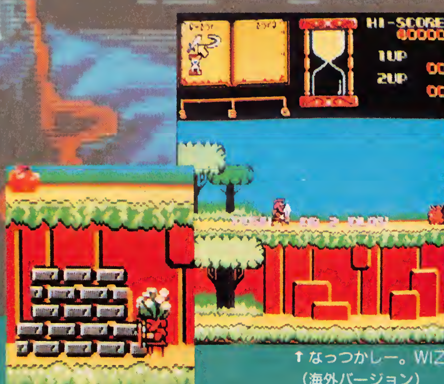
開発訪問記 ①

セイブ開発

大手ばかりがメーカーじゃない。
小さいながらも（失礼…）
昔からゲームを作り続けてきている
開発だってあるのだ。
今回はそんなメーカーのひとつ、
ダイナマイトデュークの
セイブ開発を紹介するのだ!!

セイブ開発ゲーム年表

- **スティンガー**（1983年）
- **サイオン**（1984年）
  のし袋が出るゼビウス型シューティング。
- **功夫大君**（1984年）
  2人同時プレイカンフーアクション。
- **ショットライダー**（1984年）
- **WIZ**（1985年）
  魔法使いを操って野越え山越え旅をする。
- **ナックルジョー**（1985年）
  横画面横スクロールのキャラアクション。
- **エンパイアシティ1931**（1986年）
  マフィア相手の超しぶい射撃ゲーム。
- **パニックロード**（1986年）
  メルヘン調のピンボール進化。
- **ダークミスト**（1986年）
  たてスクロールのファンタジーアクション。
- **マスタッシュボーイ**（1987年）
  床を塗って面をクリア。２段ジャンプ。
- **クロスシューター**（1987年）
  コミカル調の２Ｐシューティング。
- **リードアングル**（1988年）
  エンパイアの続編。敵の弾はよけてかわせ！
- **メタルフリーザー**（1989年）
  マスタッシュボーイのメカニック版？
- **ダイナマイトデューク**（1989年）
  君のハートにダイナマイトパンチ!!

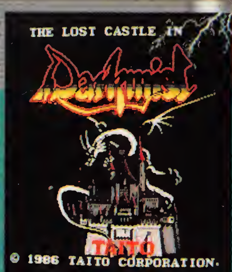


↑はい、頭がボン。

↑なっつかしー。WIZ（海外バージョン）

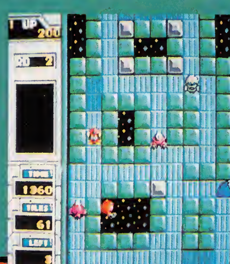
開発と流通のカンケイ

ゲームの会社のする仕事は大まかにわけて3つある。
1つはゲームソフトを企画製作する事。もう1つはそのソフトをのせて動かすハード（基板）をデザインし、作る事。そして、出来上がった基板をゲームセンターやディストリビューターに販売する事だ。メーカーによってハードの得意な所やソフトの開発専門、流通だけといろいろな性格がある。
セイブ開発の場合、日本国内での流通をタイトーやテクモが行なっている。「あ、このゲーム…」というゲームもあるはずだ。





↑しぶいのだ、ダークミスト。



↑画面中央左が主人公。マスタッシュボーイ。

←スクロールがライバル…。



↑せかいいちシブいゲーム。



↑久住昌之ではありません。



↑けっこうムズい、パニックロード。

GOGO NEW POWER イケイケニューパワー
セイブ開発

やってみようぜ! 雷電

©セイブ開発

トータルの完成度がピカッと光る 迫力!撃ちまくりシューティング


かっこいいタイトル。

今!一番HOTなセイブ開発のHOTなシューティングがコレ、雷電だ。

ゲーム自体はオーソドックスな「うちまくり」シューティングゲームなのだが(ボムもあるし)、現存するシステムを壊さず、イキなアレンジはなかなか好感が持てますね。セイブ開発の新しい方向性を見たと言えるでしょう。

君はテストパイロット

近未来、世界のあちこちで恐ろしい出来事が起こっていた。地球上のいくつかの大都市が一瞬のうちに壊滅したのである。

そのころ太平洋上では、完成したばかりの最新鋭戦闘機雷電のテスト飛行が巨大航空母艦の上で行われようとしていた。

しかし、運良く海上で難を逃れた空母の通信室に、大都市壊滅の恐ろしいニュースが伝えられたのは、雷電がテストパイロット(プレイヤーの君だ)を乗せて甲板を飛び立っていった直後のことだった。

パワーの選択

自機の武器はショット系2種とミサイル系2種があり、プレイヤーはそれぞれ1つずつを選択して使用することが出来ます。

まずショット系ですが、これは特定の敵を倒すことによって出現するアイテムを取ることによって変わります。赤を取るとワイドショットとなり、青を取るとレーザーになります。それぞれ同じ色を取り続けることにより最高8段階までパワーアップします。

ミサイル系は同じく特定の敵を倒すと出現する、HとMのアイテムを取ることによって選択します。Hはホーミングミサイル、Mは前方に飛び、着弾の際に爆風に変わるとゆーシロモノ。どちらとも同じ物を取り続けることにより最高4段階までパワーアップします。

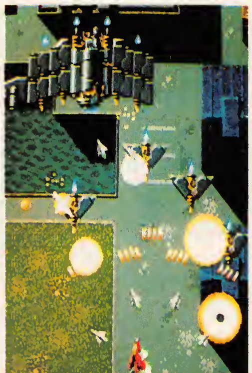
ボムは、Bのマークを取ればストックが増す。使うと前方で爆発します。もちろん爆風は大きいので、めいっぱい敵を巻き込めます。

ショットとミサイルに関してですが、一応全部で4種類の選択ができますが、やはりワイドショット&ミサイル、レーザー&ホーミングのどちらかが良いでしょう。

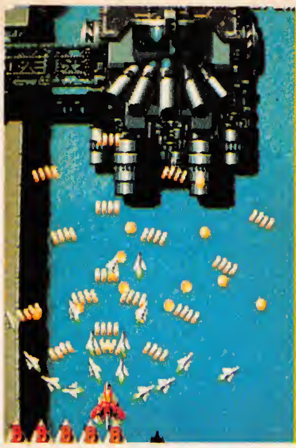
ステージは始めこそ地球上であるものの、進んでいくにしたがって空中、宇宙ステージとなります。グラフィックもなかなかきれいなので、シューティングファンは燃えてみましょう。

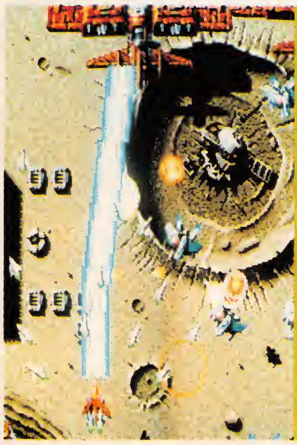
(あくあ)


爆風の雨あられってな感じ。

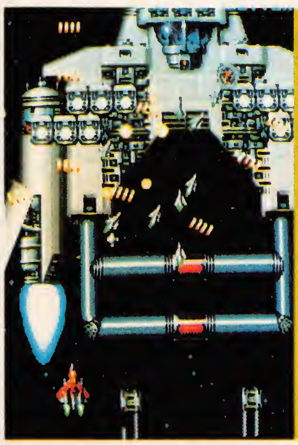

パーツがはがれて自機をねらってくるヤツ。


気づいたかな?左右非対象のキャラクターばっかなんだよ。


重々しいキャラクター。攻撃は…?


地に落ちた人工衛星。クレーターが生々しい。


巨大なステーション。誰の手によるものなのだろう。

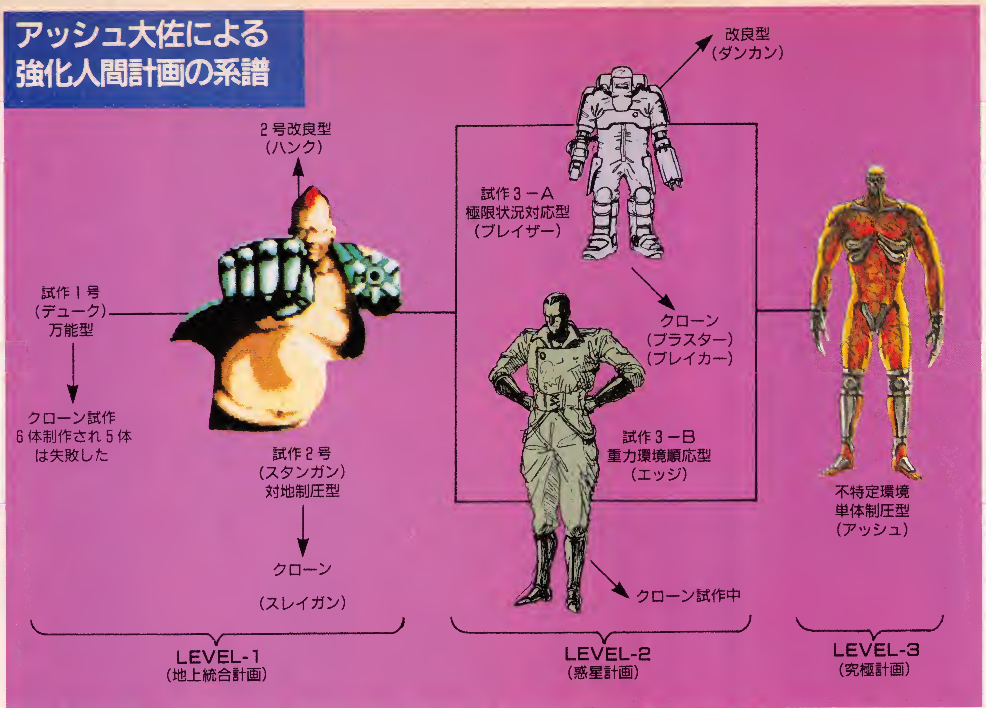

ひとクセもふたクセもあるキャラばかり。やるしかないね。

GOGO NEW POWER
イケイケニューパワー
セイブ開発

ダイナマイト・デューク設定資料集
THE ART OF DYNAMITE DUKE



アッシュ大佐による強化人間計画の系譜



STORY

西暦2089年、オゾン層の破壊と地球の温室効果により、地球上の人口は以前の半分以下に減少していた。この事態を重く見た各国の首相は、世界連合軍を設立し、生き残る為の強い人体を創り出す事を目的とした、バイオテクノロジーの研究、開発に全精力を注ぎ、遂に人間を超える強化人間を創り出す事に成功。

しかし、その陰で軍のアッシュ大佐は技術を盗み出し、強化人間兵士達によって世界を手中におさめんとしていた。

強化人間試作第1号である元陸軍特殊部隊大佐・デュークフリードリッヒ＝フェルゼンは、この計画を知って敵基地から脱出！だが基地を破壊し、大佐の野望を抹殺すべく、再び敵地へと赴くのだった…。

ちょっとインタビュー

——ダイナマイトデュークはやっぱり、エンパイアシティーやリードアングルの延長線上の作品なのでしょうか？開発の和田隆秀さんと山手高毅さんにお伺いします。

和田　そうですね。さらに同画面上で自分のキャラクターを出し、敵と殴りあったりできないか…と思って。

——前2作はハードボイルドなのに今回はSF調ですね。

和田　敵にいろいろな攻撃をさせたかったんです。すごい敵を出したい、と考えた結果強化人間に登場してもらいました。ダイナマイトパンチは、最初はためうちという感じだったんですが、それでは力が弱いので今のように必殺技になりました。

——音やキャラクターの動きがすごくリアルですね。

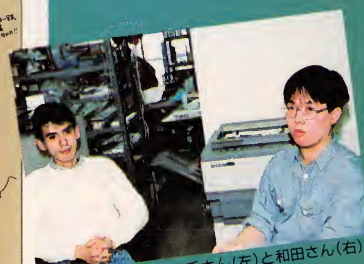
山手　音は社長のこだわりなんですよね。うちの社長は外国映画みたいな考え方をする人で、敵の動きもアニメーションの枚数が少ないと面白くないんですね。動きにはすごくメモリを食っていて、今でもバケモノのような大きさです。

★取材していて驚いたのは、社長以下みなさんすっごく気さくでオープンな事。ほとんど世間話のノリで、いろんな話につきあっていただきました。有能な人材ならいつでも募集中！との事。やる気と実力のある人は問い合わせてみては？



ラフのイメージスケッチ&設定画。最終的に決定した物に動きをつける。



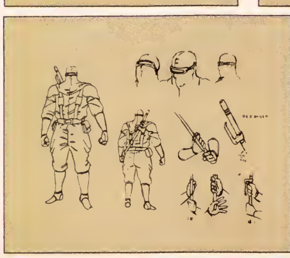


山手さん（左）と和田さん（右）。



幻の「ゆかいつーかい」の資料。こいつはス・ゴ・イ！！ロケで見かけたらすかさずコインを入れるべし！！









会社のすぐ近くにあるお店。2人並んでハングリー…（帽子とのばした左手でグリーを表現している）

GOGO NEW POWER
イケイケニューパワー
セイブ開発

人の心に鋼の右腕、頼みは我身に銃一丁。
がんばれ僕等の ダイナマイト・デューク &ダブルダイナマイツ

©セイブ開発



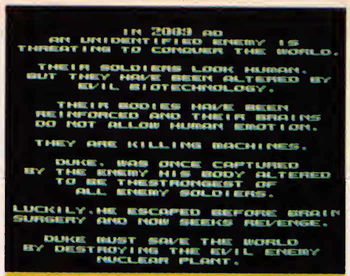
黒のベンツはライダーの敵だ!実はデュークってバイク乗りなんだよ。それはおいといて、下のパーキングメーターは壊せるんだ。あちこち壊せるのがD・デュークの面白さだ!



この砲台を壊すと、D・パンチが手に入る。ヘリを壊す前に、こちらを壊す事をすすめる。



これがダイナマイトキック。蹴った時ちゃんとダコーンと音がするのだ。このボスはアッパーもしくはジャンプキックで勝てる。



ストーリーだ。直訳で意味は判るけど、内容は後に載ってるから特に意味はないのだ。なら何故載せたんでしょうねぇ。

待ってた人おまたせ!

おおう!今まで紹介しなくてごめんよう。これを語らずしてセイブ開発特集は語れない!てな訳で、ダイナマイトデュークの紹介だ。

ダイナマイトデュークって知ってるかい? 3D横スクロールで、敵をバカスカ撃つゲームなんだけど、最近は姿を消してきちゃったなぁ…。まぁまだ残ってる所もかなりあるから、これを期にやってみてね。

売りはアクション!

このゲーム、はっきり言ってじっくり見てほしい。キャラの動きはほとんどアニメそのもの。しかもアメコミ調!ここまでこだわりを持ったゲームがかつてあっただろうか!…とまぁ思わず感情に走っちゃったけど、センスがいいっすよ〜。

一応攻略もしとくね

やる前のアドバイスは…ザコやメカは覚えるしかない、と。最近のゲームの運命ですね、ボスは攻略法があるから それが判れば…って感じ。

覚えちゃえばこっちのもんだ!(フォローになってないね。)

これ以上ボロ出さないうちにさっさと紹介攻略いきます、ハイ。

D・デューク豆知識

●ダイナマイトパンチをためた状態でキックすると、強力なキックがうてる。これをダイナマイトキックといい、開発者曰く「こうしたら楽しんでもらえるかなあって…」

又、ためた状態からぬけるためには、キックしてる最中にボタンをはなせばD・パンチを使わずに済む。

●D・パンチは物の手前、奥にかかわらず、正面の物には周囲のダメージの4倍の威力が与えられる!

●自分の照準は弾を撃ってる時は照準のみが、撃ってない時は自分と照準が動く様になってる。又、しゃがむ時は照準が一番下まで来ないとしゃがめない、つまり上の方を撃ってる時はすぐにはしゃがめないって事。あとフルオート使用中もしゃがめない。それとしゃがんだ方が移動速度は速いんだよ。

●爆発のケムリも敵にダメージを与えられる。例えば爆発する戦車、落下するヘリ、アイテム輸送車、手榴弾兵etc。

●ランクはスコア、タイム等で変わる。これを逆手に取ればランクは下がる。例えばパンチやキックを連続的にやってスクロールを止めたり、ボスでねばったり、物を壊さなかったり、わざと少しダメージをくらっておいたり…。

●ボスが目の前にいる時は銃でなぐれる。あまり意味はないけど…。ちなみに銃でなぐる対象物を逆方向にレバーを入れてなぐると、別なポーズでなぐったりもする(奥が深い)!

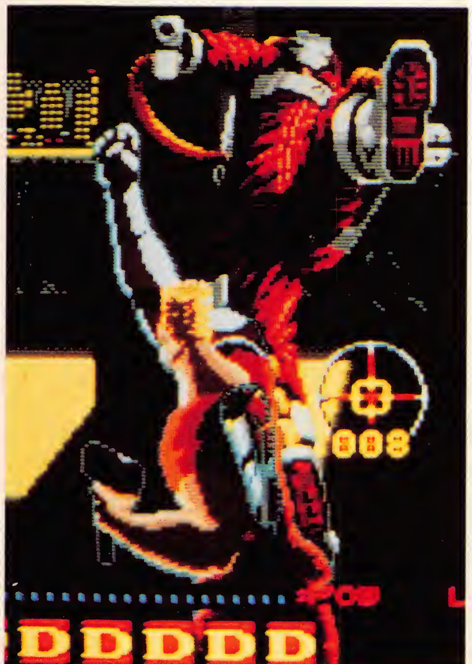
●ただのパンチだけでボスと戦うとボスのほとんどのアクションが見れる(らしい)。命の保償はないが…。

●アームをのばす奴はパンチ、キック、銃弾のどれでもアームをはじき返す事ができる。(当たり判定はシビアだが)

●エンディングのダーティサウンド(ドルビーのパクリ)は「どこで聞いても汚ない音」だそうな…(とんでもない)。

その下の文は、会社のダスキンをとり換えに来る女の人あての文で…笑えます。

(漢)



とにかくアッパー。あぶなければドテッ腹にD・パンチでもいいけど、あまりここでは使ってほしくないな。バズーカを持って来て、歩行中にガンガン撃つと超楽勝。



青忍者は、行動パターンさえ知ってれば銃で楽に倒せる。こいつにD・パンチを使うのはもったいない。



ダブルダイナマイツ
(ダブルデューク)



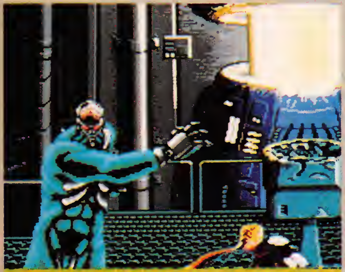
これが新作ダブルダイナマイツ（ダブルデューク）のタイトル。２人同時プレイ可能のD・デュークだ。でも海外向けだから、あまりお目にかかれないと思う。内容は敵の配置と数が多くなってムズくなっている。



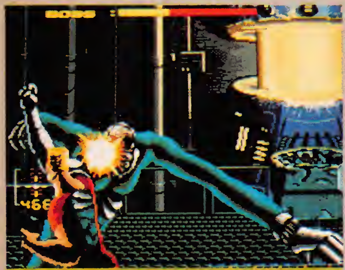
バコ、お返しだ／攻略は同じだから、やってた人にはそれなりに何とかなりそお…と言っても、１・２面の話だけど…。



ベコ、いてて。２人同時なのでボスも２人だ。とにかくどっちをねらってんのかよく判らないから、すげー辛い。



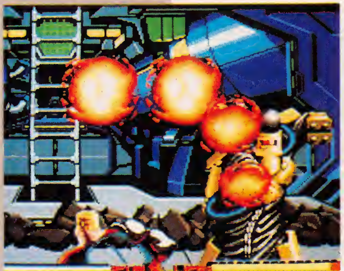
本当は見てのお楽しみにしたかったんだけど、パターンだけ…。チャッとパンチをかわし（しゃがんでよけた方がいい）。



その後絶対逃げた方向に爪をのばしてくるので、すかさずふところに切り返してアッパー。この連続でD・パンチがなくても勝てる。



これがガッツポーズクリア。腕を上げきらない所がポイント。だから?と言われると困るけど…。



こいつが強い／とにかく強い。この炎をくらうと超痛いので、上手くタイミングを覚えてくぐるべし。攻略はこいつの少し左でノーマルキックをすると右に逃げるから、そうして右においつめて自分は左に逃げる。こいつを画面外に出すと横っ飛びしてくるから、そこを上手くD・キックする。そしてすぐ右端に逃げ、画面外に…そしてまた飛んできた所をD・キック…です。



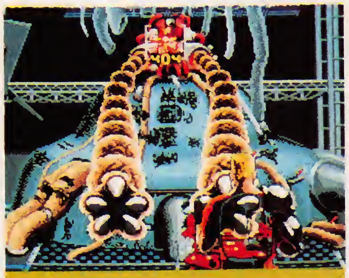
ちゅみみーん、この攻撃中は、しゃがんで逃げるしかない。面倒ならどてっ腹にD・パンチだ。



彼がアッシュ大佐。上手く正面におびきよせてアッパーを。しかし…顔がでかいぞこいつ。



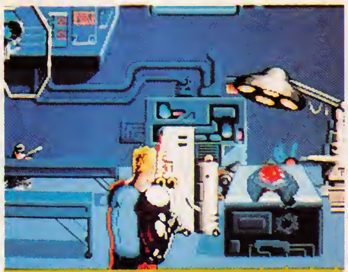
忘れちゃいけない救急箱。あやしい所はとりあえず撃ってみる事。壊せる所は必ずダメージングマークが出るから判るぞ。



画面中央付近で照準をここにあわせて撃っていれば、こんな風に「危ない」と思ってもダメージはくらわない。つまり安地って訳だ。



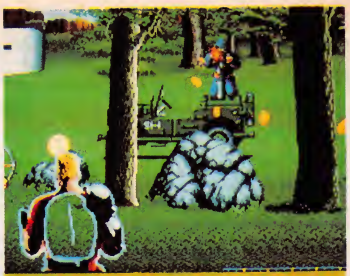
こいつの前の赤忍の時、絶対に赤玉を壊さない事／　赤忍は左端で手裏剣を引きつけてから右端に逃げて、正面に来た所をアッパー２発。この人（ハンク）は左右端でアッパーでふっとばして、起きたら逆端に逃げてまたアッパー。レーザーサーベルは正面を横切るとふたふりするから、その後近付いた所をアッパー。とにかくアッパーで勝てる。落ち付いて…。



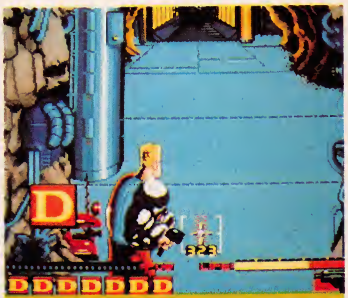
この面は最初にレーザー砲台が２つ出るから、まとめてD・パンチを使う事をすすめる。ちなみに、この面はすげーいい味出してるぞ／　ほら、実験体を撃つと…血が、血が〃



D・パンチでバリアフィールドを壊して、銃で真ん中の奴を倒す。そうしないと先に進めない。死んでも立ち上がる、元気なアンデッド研究者がものすげ――こえ――。



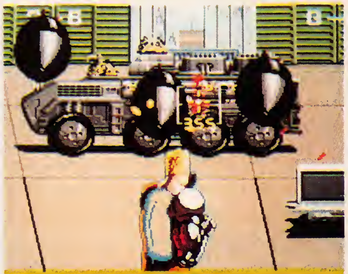
ジープは砲主を先に殺さないとつけ上がるぞ。これこの通り、はひ――。



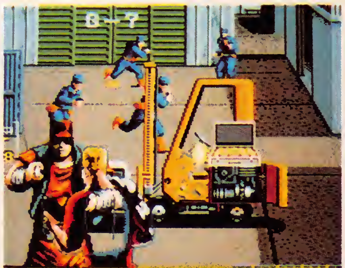
隠れD・パンチはこんな所にもある。救急箱もあったりするから、あちこち撃ってみようね。



カッターボス。D・キックをくらわしたら（ジャンプキックでも可）、回転キックを２回してくるから、正面でしゃがんで待っててその直後にすぐまたD・キック。そのくり返しで勝てる。とにかくこいつはキックに弱い。



戦車その２。ミサイルは撃ち落とせる。とにかく早目に砲台を壊すしかない。まぁ正面でD・パンチを使ってもいいでしょう…。



敵の出現位置等を覚えとかないとハマる。仕方ないさ、仮にもキャラクターシューティングだから…。こいつらは倒さなくてもクリアはできる…けど。

GAME BOY MUSIC

ゲーメスト読者が選んだ89年度人気ゲームミュージック
全10タイトルのハイライトシーンを抜粋したオリジナルバージョン収録。
全国ゲームファン待望のカプコン・セガ・タイトー・ナムコ(五十音順)
夢の競演遂に実現！

3/21 ON SALE

〈収録曲〉ワルキューレの伝説/ナムコ　スプラッターハウス/ナムコ
ダライアスⅡ/タイトー　フェリオス/ナムコ
ストライダー飛竜/カプコン　メタルホーク/ナムコ
ナイトストライカー/タイトー　テトリミックス/セガ
ターボアウトラン/セガ　大魔界村/カプコン

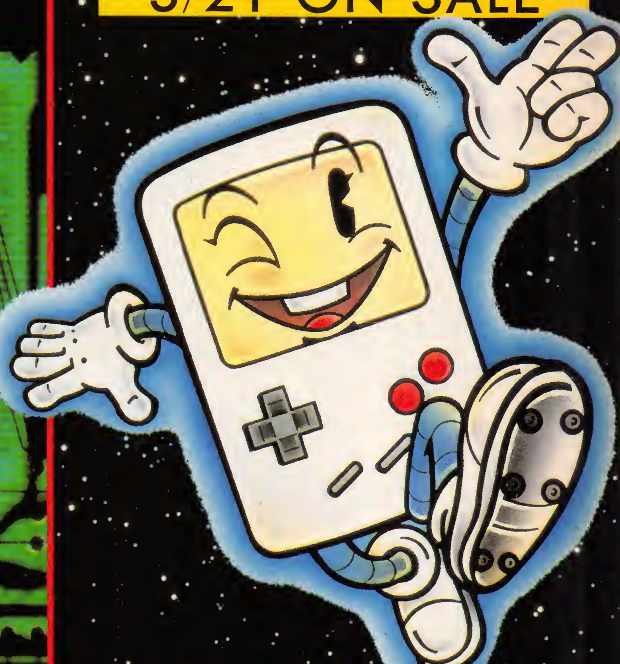
特典　ゲームロゴステッカー(2枚組)、ゲームパンフレット集
各ゲームミュージックの作曲者解説、ゲーメストライターによるゲーム解説付

CD:PCCB-00022 ¥2,500(税込)　カセット:PCTB-00005 ¥2,500(税込)

GAME BOY™ MUSIC

GSM Nintendo 2

3/21 ON SALE



サイトロンが放つ新企画登場！「ゲームボーイ・ミュージック」シリーズ第1弾！ 任天堂ゲームボーイソフト「スーパーマリオランド」「テトリス」「ゴルフ」「ソーラーストライカー」4タイトルを原音を生かしフルアレンジ。更に「テトリス」の初期バージョン幻の名曲を収録！ ゲームボーイのサウンドワールドを体験セヨ。
(アレンジャー：高西　圭)

〈収録曲〉スーパーマリオランド メインBGMメドレー/地下BGM/シューティングステージBGM/チャイ王国のテーマ/エンディングメドレー **ゴルフ** ゴルフBGMメドレー **テトリス** TYPE A/TYPE B/TYPE C/TYPE A(初期バージョン)~エンディング集 **ソーラーストライカー** 追跡~大暗黒星トリノ~/戦闘~トリノント軍~/帰還~マザー・アテナ~

CD:PCCB-00023 ¥2,500(税込)
カセット:PCTB-00006 ¥2,500(税込)

特典　オリジナルカラー封入ピンナップ、解説書、楽譜
予約特典　サイトロン特製ゲームボーイ専用ウエストポーチ



ゲームボーイ TMは任天堂の商標です。

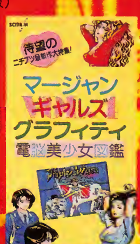
VIDEO

マージャンギャルズグラフィティVOL.4
電脳美少女図鑑　VHS:カラーHiFiステレオ30分
PCVP-10154 ¥2,800(税抜)

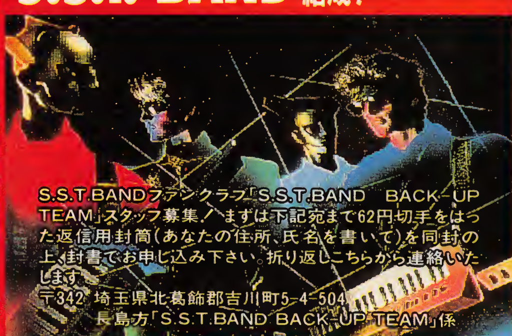
3/21 ON SALE

マージャンギャルシリーズの最高傑作登場!!
ニチブツの最新マージャンギャル大特集！
世界初のRPG風マージャンゲーム「トリプルウォーズ」を含むニチブツの大ヒットゲーム5本を収録。

―収録ゲーム―
◆トリプルウォーズ◆ギャルの告白◆ギャルの開花◆麻雀Gメン'89◆麻雀好きの懲りない面々



S.S.T. BAND BACK-UP TEAM 結成！



S.S.T.BANDファンクラブ「S.S.T.BAND　BACK-UP TEAM」スタッフ募集！ まずは下記宛まで62円切手をはった返信用封筒(あなたの住所、氏名を書いて)を同封の上、封書でお申し込み下さい。折り返しこちらから連絡いたします。
〒342 埼玉県北葛飾郡吉川町5-4-504
長島方「S.S.T.BAND BACK-UP TEAM」係

SCITRON'S new RELEASES



新声社の月刊「ゲーメスト」誌読者による投票によって決められる「年間ゲーメスト大賞」の音楽部門ベスト10に選ばれたアーケードゲーム10タイトルのサウンドを、1ゲームにつき約7分間のオリジナルサウンド、ハイライトシーンを抜粋し収録。カプコン、セガ、タイトー、ナムコ(五十音順)四大メーカーの作品群がこの1枚のアルバムに結集された超豪華盤。これを聴かずしてゲームミュージックシーンは語れない!

サイトロンレーベルフェア実施中!!

(3/21まで)



全国指定のレコード店にて、サイトロン商品がすべて揃う"サイトロンレーベルフェア"開催。期間中サイトロンの商品(CD、ビデオ、LD、カセット、LP)をお買い上げの方に、サイトロン・オリジナルカンペンケースをもれなくプレゼント!

(お問い合せは、ポニーキャニオン映像制作事業部(TEL 03-221-3151)まで)

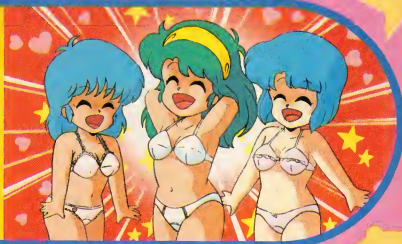
サイトロンテレホンインフォメーション 東京 *03-236-4000*
(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えないよう正確に!)

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.

ミキ・カスミ・ショーコの四季が通り過ぎていく

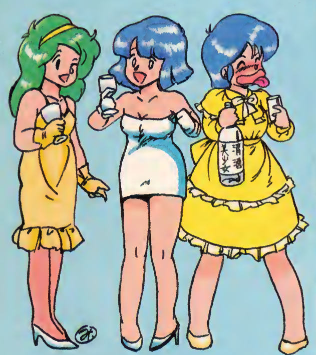
はじめまして♥

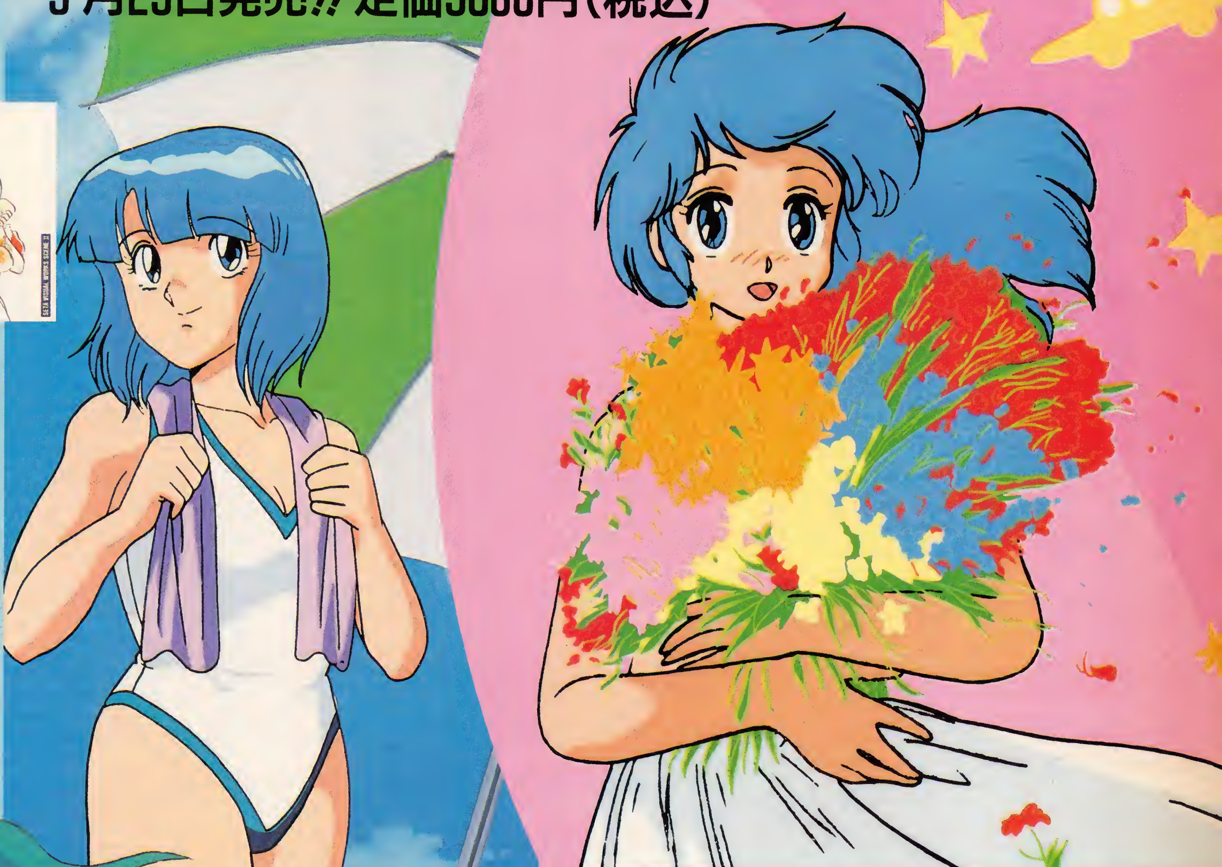


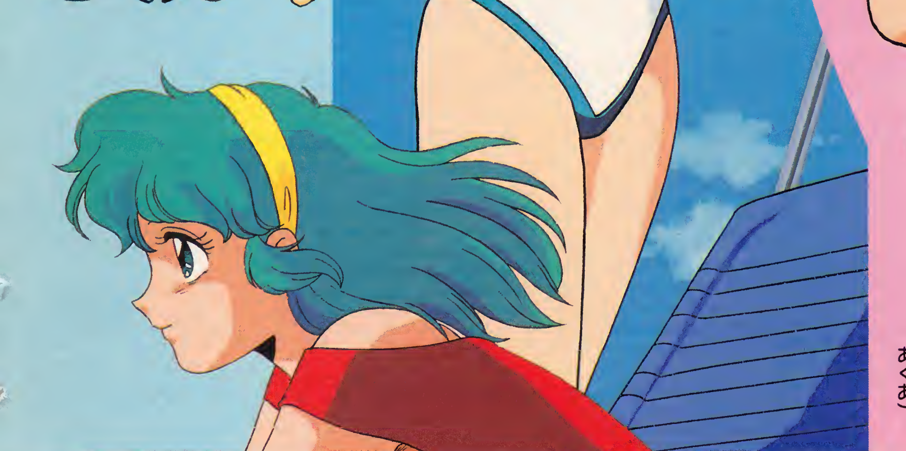
3月25日発売!! 定価5800円(税込)

祝・完成!









予約の整理に、読者サービス部の担当者が貧血をおこしかけたほど。はっきりいって反響がすさまじいPII&PIIIアニメビデオ「はじめまして♥」もはや麻雀ゲーマーの必須アイテムの予感がします。

このビデオとCD、そして豆本の上・中巻をそろえればもはや恐いモノはないね。

さて、今月は応募券の台紙が下部に付いています。とにかく3種の神器もとい(ありがち…)、3種の応募券をこの台紙にはりつけて編集部に送りましょーね。別に「あの」グッズがいらないんならかまわないけどね。

(ところで先月はほんとうにご迷惑おかけしました　あくあ)

〈キリトリ〉

あて先は
〒101　東京都千代田区内神田1－15－15
株式会社　新　声　社
「はじめまして♡㊙グッズ係」
締切は　平成2年4月30日消印有効
までだよ!



※住所　氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの応募券(頁)をコピーして、コピーに必要な事項を書き入れてご応募下さい。

はじめまして㊙グッズ応募台紙

〒□□□-□□

住所

TEL

氏名　　　　様

ビデオ・CD・ゲーメスト3月号
応募券貼付台紙

のりづけ



ストライダー飛竜



ナイトストライカー



大魔界村



ダライアスII

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

GAMEST

B

スプラッターハウス



NR ON OFF

A

GAMEST

B

メタルホーク



NR ON OFF

A

GAMEST

B

フェリオス



NR ON OFF

A

GAMEST

B

テトリス



NR ON OFF

A

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

ゲームミュージック カセットレーベル

ベスト オブ ザ イヤー1989

●やったね！ゲーメスト特製のカセットレーベルスペシャルだ。タイトルを見ても分る様にこのレーベル群は3月21日にサイトロンより発売される同タイトルアルバムの内容と同じなんだ!! もちろんゲーメストの89ベストVGM賞に対応しているぞ（サンダークロスは無し）このすごい企画に君もノリノリで乗ってしまおう！という訳で作り方の説明だ。

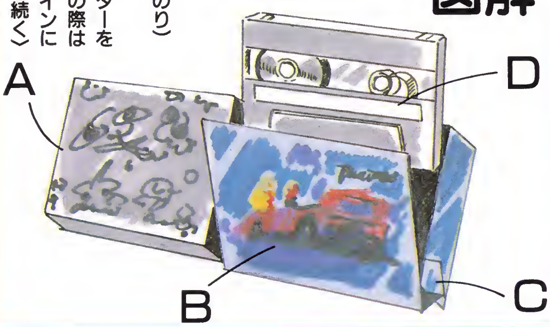
〈用意するもの〉

●定規 ●カッター ●両面テープ（のり）

〈作り方〉

●まずカッティングです。定規にカッターをあててきれいに切り抜いて下さい。その際は必ず、今見ているオモテ面のアウトラインにそって切りぬいて下さいね。〈ウラ面に続く〉

図解



←C レーベルタイトルスペア

→D タイトル



A カセットケースくるみ

B レーベル

折り線　折り線　折り線　折り線　アウトライン（ふちの線）　折り線

〈オモテ面〉



折り線　アウトライン（ふちの線）

ホッチキスを開いてとりはずす

（厳守）●カットする際は必ずオモテ面のアウトラインでカットして下さい。

〈ウラ面〉



カセットレーベル
ゲームミュージック
ベスト　オブ　ザ　イヤー1989

〈オモテ面の続き〉

●このウラ面は出来上がったレーベルのズレを無くすためにアウトラインが、大きくとってあります。カットする時、必ずオモテ面の方のアウトラインにカッターを入れて下さい。

●次に折り線で折り曲げます。AのくるみとBのレーベルの使いたい面が表になる様に折り曲げる訳ですが、下敷き等を折り線に押し当ててくせをつけると、とてもきれいに仕上がります。

その際、使用するカセットケースに合わせて弱冠の微調整を行なうようにしましょう。

（注。カセットケースによってはサイズの合わない物があります）

●さて最後です。Aのくるみをカセットケースに巻いて丁度、使い良い巻き工合の所で、のりしろに両面テープ（のり）をつけて反対側の背を接着しましょう。Cのタイトルスペア、Dのタイトルはオモテの図解を参照に目的に合わせて使って下さい。（Dのタイトルはコピーして使ってね。）

サイトロンレーベル最新アルバム「GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989」は3月21日発売!!

編集中記



●早いもので私がゲーメストの仕事に係る様になってからこの号で4冊目を数えます。その間、主に特集や企画物などの読者批評量が多いページレイアウトを手がけさせて頂きましたが、今回のカセットレーベル企画は、全く白紙の状態から最終的な煮つめまで監修と設計を担当できて、とても勉強になりました。苦労の甲斐もあって出来のよい物に仕上がったと安堵しております。読者の皆様も、実際に切り取って使用して見た時のフィット感(!?)や、ご意見、ご感想等々、スタッフ各氏宛に是非共送って下さい待ってます。（はじめまして♡特集の感想もほしい―みんく・いるか）



↑こちら側を表にしてもカッコいいぞ!!

大好評のうちにVol.4も新発売!! 3月21日 ON SALE

マージャンギャルズグラフィティ VS



●VOL.4より「トリプルウォーズ」新作!!



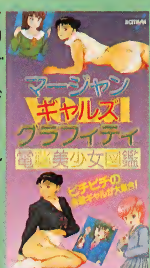
VOL.4(V-139)※30分/2884円



VOL.3(V-136)※30分/2884円



VOL.2(V-133)※30分/2884円



VOL.1(V-130)30分/2884円



▼VOL.3より「掟」



▶VOL.1より「殺人事件」



▶VOL.1より「クリニック」

ポスタープレゼント





▶VOL.2より「PIII」



▶VOL.4より「Gメン89」



▶VOL.1より「花のももこ組」

1989年7月に生まれたマージャンギャルズグラフィティも、とーとーここまで育ちましたよおとーさん!

VOL.1はニチブツのももこ組、ホームデータのクリニック、ユウガの麻雀学園等をもりこみつつ、まーじゃんヒストリーまで収録してまった問題作。国会で取り上げたかどーかはさだかでないが!

VOL.2なんといってもセタのPII、PIII!。他にもニチブツのスキャンダル麻雀、テレフォン麻雀も収録。この頃からゲーマーのカウチ化が進んだのは言うまでもない。

VOL.3はホームデータのだあいとおくしゅうぅ!。放浪期シリーズを初めとして、鹿鳴館(ろくめいかんと読む)個人授業やギブアップ5秒前等を収録。これ1本でホームデータの全てが分かってしまう!

そしてVOL.4…ギャルの告白やGメン89…しかし…いや、これを言わなくては何も初めまらない!と・に・か・く!…トリプルウォーズも入ってますぅ…(何かかんか言いつつ弱気だったりする…)

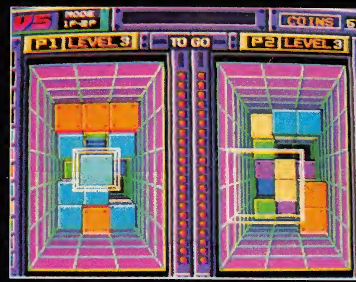
マージャンギャルズ・グラフィティVOL.4のポスターを20名の方にプレゼト。

左のポスターをほしい人はゲーメスト編集部「マージャンギャルはボクの恋人」係まで。締切は3月30消印有効。

アウト

アメリカ産
パズルゲーム

©テクノスジャパン



対戦プレイもバッチリ。

ブロックアウトとは?

あの「テトリス」の大ヒットにより、ゲームセンターには雨後の竹の子のごとく、パズルゲームが生まれてきました。

パズルゲームはコンピュータゲームの中ではポピュラーな存在でありながらも、アーケード・ゲーム界では今ひとつ限られた存在でした。

パズルゲームがこれ程までにアーケード・ゲーム界で広がってきたのは、もちろん「テトリス」の影響。それが第一ですが、それは同時に、アーケード・ゲーム界が多様化と円熟の段階に到達してきているということを意味するのではないでしょうか。

それはさておき、そうしたテトリスの影響下――パズルゲームの影響下の中から誕生した物の中で、最もエキサイティングでおもしろいゲーム。それがこのブロックアウトです。

一口で言えば、テトリスの立体版といえるでしょう。先のショーでも「立体テトリス」という俗称まで生まれました。

空洞の箱を真上から見下ろしている、と考えて下さい。そこに立体のブロックが降ってきます。

それらを組み合わせ、すき間なくフィールドを埋めればその平面のブロックは消滅します。そうして一定数の平面（フェイス）を消せば面クリアです。

ブロックが最上段まで積み上がってしまうと、ゲームオーバーです。

操作方法

このゲームはアメリカのカリフォルニアドリームズ社がパソコン用に開発した同名のゲームを、業務用としてアレンジ、移植したものです。

パソコン版とアーケード版の違いは、まず前述の通り面クリア制であること。

各面に一定のノルマが課せられています。その数だけのフェイスを消せばクリアです。

もう1つは操作方法でしょう。

業務用への移植ではこの操作方法でかなり悩んだそうです。どんな操作方法ならプレイしやすいか、と。

結局国内での発売バージョンは1レバー＋3ボタンです。レバーはブロックを8方向に平行移動させます。

左端のボタンはブロックを垂直に落下させます。一気に落下します。

中央のボタンはブロックを垂直に90度単位で回転させます。

例えばフライパンを持っていると考えて下さい。目玉焼きを出す為にフランパンをひっくり返す。中央のボタンはこのフライパンの動きを想像して下さい。

右端のボタンはブロックを水平に90度単位で回転させます。

実践編 体で覚えろ！快感がズーン!!

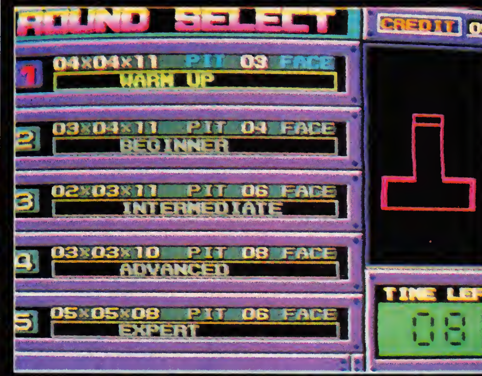
中央・右端の2ボタンを操作してブロックを様々な形に回転させ、組み合わせていきます。

頭の中ではそのブロックの最終形がわかっていても、初めはなかなかうまく回転させられないでしょう。

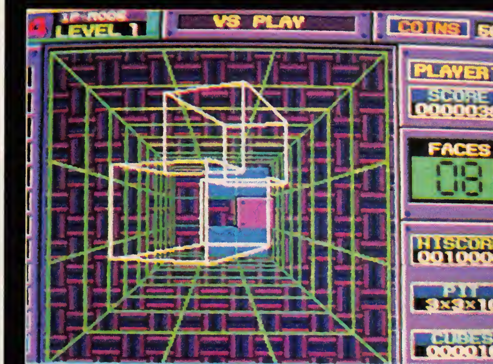
このもどかしさが初めは一種の快感です。

やがて、思った通りのブロックの回転方法をマスターしてくると、操作方法のおもしろさが快感になってくるでしょう。

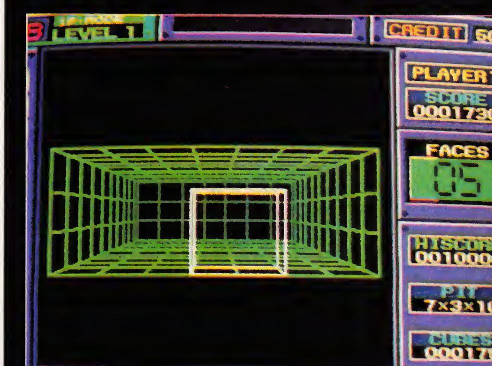
この2つのボタンでブロックを回転させる、となると最短でも右ボタン数回・中央ボ



スタートする時の面を選べます。



このダイナミックな回転。



フィールドが狭いんですけど。



このブロックが初めのライバルだ!!

ブロック

これがパズルゲームの台風の目！
これをプレイせずして90年は語れない!!

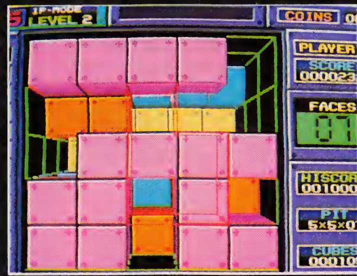
タン数回・右ボタン数回、みたいな複雑な情況も生まれてきます。

とにかく初めは、中央・右ボタンを押すとどうブロックが変化するか、実際にプレイして観察し、体で覚える事でしょう。

左の落下ボタンは、初めはあまり使わない方が良いでしょう。余裕のある限りブロックの変化を試すべきです。

ブロックが出現する時点での各ブロックの初期状態は決まっています。

だから特定の形に変化させる為にボタンを何回押すかも当然決まっています。



ウガー!!こうなったら最後。

ブロックが出現した瞬間に望む形にする為には各ボタンを何回押せば良いかが、即座に出てくるようになりたいものです。

ちなみに、初心者にありがちなミスを防ぐ為に少しアドバイスをしましょう。

例えば棒状のブロックが出現したとします。「|」の状態になっているとします。これを立てたいとします。

初心者にありがちなのが、ここで中央ボタンを連射して「ブロックが立たない」とパニックに陥ること。

これでは鉛筆をころがす様な回転しかしません。

この場合はまず右ボタンを1回押して「一」の状態にし、それから中央ボタンを1回押せば良いのですね。

現在のブロックの裏返した状態にしたい場合があります。(テトリスの紫↕緑ですね)

これは中央ボタンを2回押す。ただそれだけ、です。おっと、「ブロックアウト」を一度もプレイした事のない、そこの君。そんな事あたり前だ、と笑ってるね。

しかし、こんな事でさえも初めはまごついてしまう、それがブロックアウトのおもしろさのひとつなんです。

パズルゲームに限らず、そのゲームの魅力を語る上で、なくてはならないのが、他のゲームにはない、そのゲームならではの操作性でしょう。

操作感を楽しむのも、ゲームの楽しみの一つです。テトリスもそうでした。

ブロックアウトも他のゲームにはみられない、独特の操作感が楽しめる点が魅力でしょう。

難易度
決め手は2つ スピードとブロックの種類

フィールドの種類は10通り。10面をクリアすると、ブロックの難易度が高くなって2周目が始まります。

この難易度について説明しておきます。

ブロックの難易度は2つの要素によって成立しています。

1つは落下スピード。5段階あり、画面の左上にLEVEL数として表示されます。

1つの面をプレイしている内にスピードアップしていきます。面クリアによりレベル1にもどります。

フィールド中にある全部のブロックを消す事を「ブロックアウト」といい、この状態になっても、レベル1にもどります。

難易度を決めるもう1つの要素がブロックの種類です。簡単に言ってしまえば、先の面に進むに従って、より複雑な形のブロックが出現する、という事です。

ちなみに、出現するブロックは1〜5個までの立方体で構成されています。

最後に2人プレイについて。いわゆる対戦型です。片方が消したフェイスの数の分だけ、相手のフィールドからブロックがせり上がります。

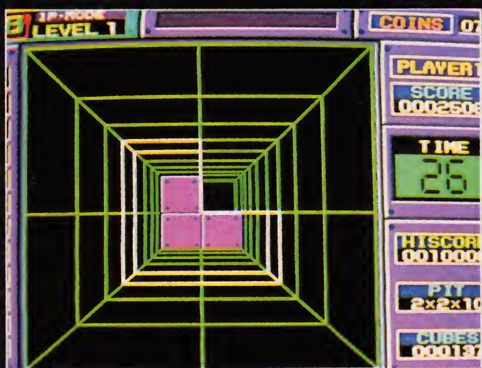
先に21フェイス揃えたら勝ちです。もちろん、その前に積み上がっても負けです。

対戦プレイも、人間関係が悪くならない、ほどほどのところで、とゆー事で以下来月。

(キュービスト・GOD)



このデカLも置き場に困る。



5面ごとにボーナス面があります。



フェイス数×千点がボーナスに。



この十字架もなんとかしてほしいよな。



回転飛行して完成するタイトル。かっこいいのです!!



あのテトリスが帰ってきた!!

BLOXEED
ブロクシード

熱い！
熱過ぎる!!
対戦プレイで相手を打ち砕け!!

水島屋 T.J.

全日本を騒がせた、あの!! あの「テトリス」がファンの希望を背にうけ、「ブロクシード」と名を変えて遂に登場しました!!

ゲームの雰囲気は全くもってテトリスです。ただ違うのはアイテムが使えるようになった事ぐらいです。当然、テトリスをやっていた人ならすぐにのめり込めるはず!!

なーんて、既に発売されてかなりたっているので細かい説明は不要ですね。…なんだかんだいっても2P対戦もあるし早速、紹介していってしまいましょう!!

パワーブロック

ブロクシードでは、フィールド端にある赤いタイマーによって絶えずフィールド最下列が一列ずつ増えて（押し上げられて）プレイヤーを一刻でも早く地獄へ送り込もうとしてきます。

プレイヤーは、その押し上げられるライン軍団に負けないように、これから紹介するパワーブロックを消してアイテムを出現させ、蜘蛛の糸をたどっていくが如くピンチをきりぬけていく訳です。

パワーブロックとは…降ってくるブロックの中に[F]とか[S]とか、文字や数字が含まれたものが時たまあり、それを指します。

このブロックを含むラインを消すと、その文字（数字）に応じたアイテムが出現し、次のような効力を発揮してくれます。



これが「セガ歴史アイテム」です。何のゲームのネタか分かるでしょうか?

[F]…フリッキーが出現し、自分の好きなように1ブロック（1マス分の）ずつ増やすことができます。イコール、全消しも可能になってきます。（とうとう自分のテクニックで全消しが可能になる日が…!!）某氏はこれで1匹のフリッキーを使って3回も4回も全消しをしたそうですが。

ちなみに、既存のブロックを使わずに（要するにフィールド上にブロックが1個もない状態で）4ライン全消しが可能です。やり方を考えてみましょう。

[S]…某衛星が現れて既存するブロックを消す事ができます。イコール、これ又全消しができてしまいます。但し、こっちはボーナス得点が入ります。点数計算は、レベル+1×2千」点です。

この「SHOT」と前項の「FLICKY」は連射装置を付けると…一見の価値あり!!

[B]…爆弾が降ってきて、着地地点付近にあるブロックを破壊してくれます。昔、冗談で「こんなアイデアがあればいいなぁ」なんて思った事はありましたが、まさか本当にでるとは…。

今回使った写真の中に、一部空中に浮いてしまっているブロックがありますが、これは爆弾ブロックを使って製造したものです。

[16]…16トンのおもりが出現し、アイテムの横幅である3マス分の縦穴を作る事ができます。基本的に端に置いた方



まずはフリッキー。逆ク○ー○していますね。



お次はショット。「SDI」と読んではいないでしょうか。



意外と復活に使えるボンバーです。リンゴではありませんよ。



16トンはこのようにブロックを消します。

知か体力か

アクションパズル

が良いかと思われます。

さて、この「16t」のネタは何でしょう。あの名作「ファンタジーゾーン」からのアイテムです!!すばらしい…(これも前に想像してた事があったのでした。)

[4]…謎のアイテム、とありますが、実はラインが勝手に4ライン分、消えていってくれる、非常にありがたいアイテム(!?)なのです。

消え方は写真を参照。



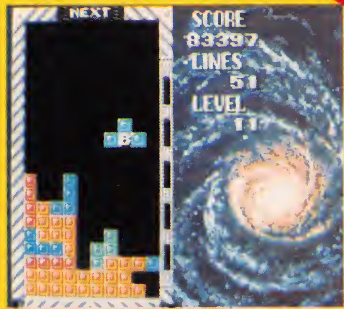
セレクト画面です。しばし音楽観賞…。

アーケード初!! 対戦プレイ

過去に、いくつも対戦プレイのあるゲームはありましたが、プロクシードの対戦プレイも熱いのです!! 既に編集部でも約2名ほどはまっている人がいます。

ゲーム内容は1Pプレイ時と多少変わります。まず、ブロックが押し上げられません。そして2ライン以上のまとめ消しをすると、そのラインに応じてブロックが相手に送られます。当然、穴はあいた状態で送らなければなりませんが、その穴は「ラインをそろえる直前に出来ていた穴」になっています。ここいら辺が戦略的にできる訳です。

又、ラインがそろえられる際に相手の落下ブロックが固定されていなかった場合、そのブロックは吹き飛ばされてしまいます。これも狙って飛ばせられるようになればかなりの達人と見ていいでしょう。(パワーブロックを含んだブロックが飛ばされた日にゃあ…)



さあ、完成後の[B]はどこに置くのがベストでしょうか?

ちょっと攻略



まさにこういった状況下に最適のアイテムです。

現在までに分かっている私なりの攻略をちょっと書き加えておきたいと思います。

まず、結構気になっている人が多いと思う「ラインのせり上がり方」について。

ずばり、このラインのせり上がり方は決まっています。

最初は右に赤、次に左側に青、次にオレンジ…といった具合です。32ラインで1グループとなっています。この先は自分で調べた方がいいかな…(逃げ)

次にパワーブロックの移動について。ブロックによって、パワーブロックの位置が移動するものがあり、例としては「黄色」が挙げられます。着地してから2回、ボタンを押すと…あら不思議!!下の段に移動してしまいます。同じように赤、紫、緑も移動可能です。

最後に、貴重なヒント。どうやらこのゲームには「技」が4つほどあるらしいのです。スコア調整でパワーブロックが…まぁ、この話は又の機会に。

(ポール・マッカートニーのコンサートで発狂中の水島屋T.J.)



NEXTの緑も置きやすい状況になりました。



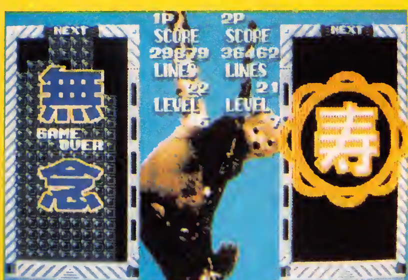
さあ、落下しているブロックはどっちでしょうか?



フリッキーは全消しの必需品と言えましょう。実は2回ほど10万点が取れるような…(言っている意味が分かるでしょうか?)



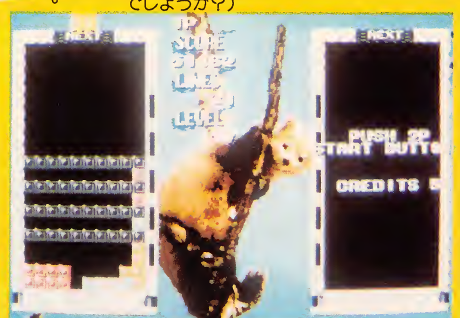
さて、2P対戦でプレイです。お互いにテトリスで応戦しているようです。



こ、寿… 勝ったから許しましょう。この他「不覚」などもあります。



フリッキーは飛び交い、コンティニューへと誘います。



[4]はこのように上から一列置きに消えてくれる涙の乗車券です。

II 解答 大発表!!

続出!!

構成・担当：石井ぜんじ／YOU.A



詰めテトリスIIの解答発表を行います。

今回も当然全問解けるようになっています(ブロック1つ違うと解けなくなったりするので怖い)。IIは基本的には前回より難しくしたつもりです。しかし、解答者の中には、前回より易しかったという意見がかなりありました。

これは、はっきり言って解答者の皆さんのレベルが上がったためでしょう。また、前回のレベル15の様な、ブロックの種類が多く難しいだけの問題が減ったためと思われます。

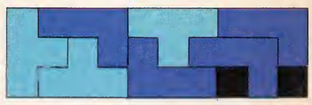
締切が15日、先着百名様の中から抽選でテレカが当たるというように過酷な条件にもかかわらず、多数の応募ありがとうございました。今回は先着が1つの条件だったので、4〜5日で100通を越える応募をいただきました。

抽選の方は先着100名様の中から行いますが、正解者は全員の氏名を発表したいと思います。スペースの都合で今月号には発表できませんでしたが、次号で発表しますのでよろしく。

LEVEL 1

一応いわゆる“中抜き”は使っていません。左側の部分がひっくり返ると別解ができます。

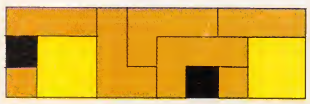
さすがにこの問題は間違えた人がいませんでした。



LEVEL 2

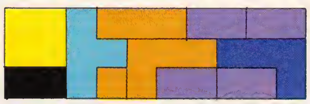
黄色とオレンジだけなので本来はとても難しい問題は作れないはずです。しかしその割には難しかったはず。

中にはオレンジと青を間違えてしまった人もいました。もったいない!

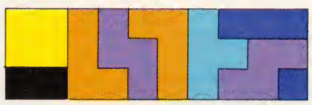


LEVEL 3

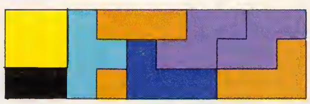
ブロックの数が多くて、3段にしては考えにくかったと思います。解答は別解以外にもいくつかあります。いくつあるか探してみるのも良いのでは。素直な左端の黄色が、ひそかにポイントです。



別解1

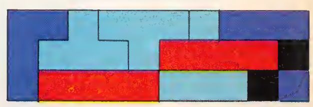


別解2

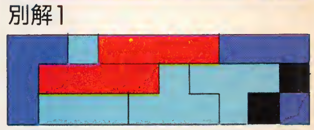


LEVEL 4

必ず水色の回転入れを使わないと解けません。3段の問題としてはかなり難しく、時間がかかった人も多かったようです。奈良市の浜田君いわく、「チョイとばかしハッとさせられた」問題。

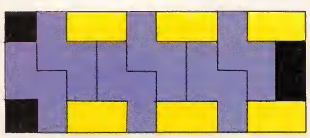


別解1



LEVEL 5

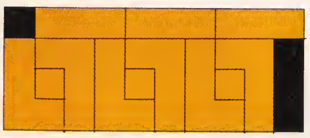
今回の詰めテトリスの中で最も易しかった問題の1つ。でも、美しいでしょう?　詰めテトリスの1つの極にある問題です。ちなみに、紫6つを紫4つ、緑2つにしてもできます。(同じことです。)



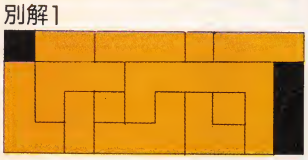
LEVEL 6

前回のレベル12を意識した問題です。横に同じ型を3つつなげています。

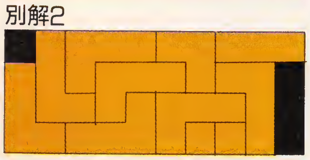
この問題をカンタンな解答で解けなかった人は、まだまだ頭が固いぞ。しかし、別解はずいぶんあるものだと思いました。



別解1



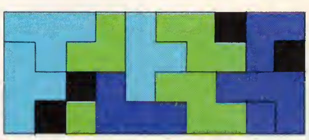
別解2



LEVEL 7

この問題は水色の2回の回転がテーマです。そのテーマを、できるだけわかりにくく作り出しているわけです。

難度はかなり高く、全問中1、2を争うと思われます。解答はこれ1通りしかありません。



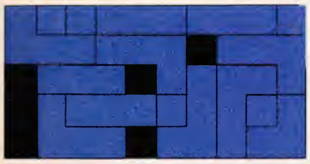
詰めテトリス

読者パワー爆発!? 意外な解答

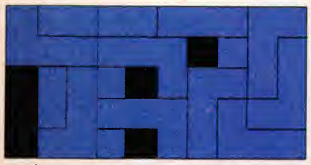
LEVEL 14

これも別解が主流を占めた問題です。別解は回転入れが必要です。

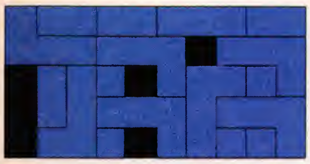
これは、思ったより難しくなかったという人が多かったみたいです。別解の方が思いつき易いですね。



別解1



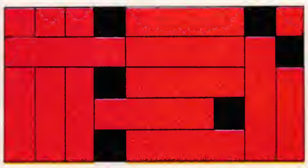
別解2



LEVEL 10

5段の問題ですが、赤だけなのでかなりカンタンだったと思います。5段の初めとしてはとっつき易くてよかったでしょう?

赤だけの問題は作るのはけっこう難しいのですよ。実は担当者2人の合作です。



LEVEL 9

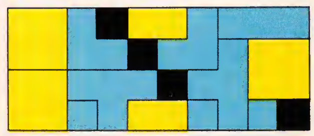
これは1つしか解答がありません。初め3段目から、下に台を作ってから崩します。青を1番詰めテトリスらしくない落とし方で組むというのが問題のテーマです。すぐ解けた人と悩んだ人と大きく分かれた問題。



LEVEL 8

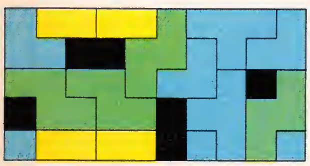
全問中最も難しいという評価の問題。ここにはこのブロックしかはいらないという、指定席がわかりにくいうえに、水色2回転も使っています。

黄色と水色は難しい問題が作り易い組合わせです。



LEVEL 15

難しいという人と、楽にとけた人が極端に分かれました。右端の緑の回転入れなどは、フラッシュポイントが出る前だと気づきにくかったでしょう。実はこの問題、フラッシュポイント以前に作られていたのです。

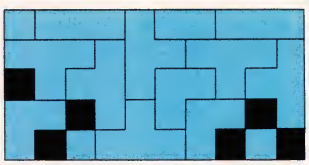


LEVEL 13

まん中の水色タテ3つの組み合わせをテーマに、両端の組み方を考えた問題です。

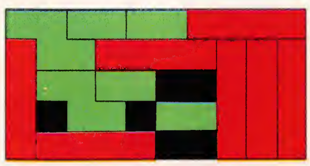
初め4段目を崩してしまえば、実は左右がほぼ同型になっているのに気がつきませんか?

作る方も苦労した問題です。



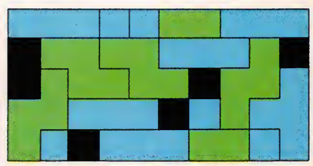
LEVEL 11

最も難しかったという人もいました。くぼみの中がどうしても赤でうまらないことに気がつくことがまず第一歩です。

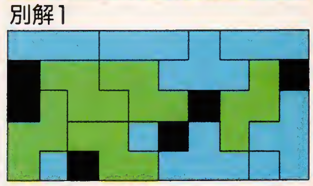


LEVEL 12

この問題は、初めに考えた解答以外に、別解がとてもたくさん出てきてしまいました。わかっていたのですが載せてみました。迷った人もいたみたいです。



別解1



別解2



採点基準について

今回は2回めとあって、解答もブロックを落とすプロセスを追って書いてある人がほとんどで、採点しやすかったといえます。また、他の人の解答を写したかどうかについては、応募券を貼付することが条件になっていることでもあるし、今回は考えないことにしました。実際、人の解答を写して送ってきた人はほとんどなかったと思われます。

前回とは別に、応募券の入れ忘れなどが今回は多くありました。これらは当選者30名の中からはやむをえずはずさせていただきました。後から応募券を送ってくれた人については、できる限り対処しました。

さて、個々の問題についてです。一番難しかったという評判なのは意外!?にもレベル8。黄と水色だけの4LINEの問題です。ここではブロックの個数を間違えた人が多くいました。他には、レベル7、13、15が難しかったようです。

今回はブロックの種類を少なくする方向に考えて問題を作ったので、意外に解き易かったかもしれません。

ゲーメスト読売サービス部

春は名のみの風の寒さの今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。どじょこだのふなっこだのもお元気でしょうか。もうすぐは〜〜るですねえ♬（古いっ）と牧歌調なサービス部ですが、AOUに来てくれた皆様どうもありがとうなのでした。

さらばまーじゃんビデオ また会う日まで



サイトロンの大力作シリーズ、マージャンギャルズグラフィティーもとうとう感動のフィナーレ！トリを飾るのはここまでやる！のニチブツはトリプルウォーズ。グラフィックに目ン玉ひんむき、難易度にアゴをはずした人も多いハズ！他にギャルの開花等を収録して予約受け付け中！

■マージャンギャルズグラフィティVOL4（V－39）※
●30分／2884円（税込）
3月21日発売

ダライアスIIビデオ

評判の高かったダライアスII、いよいよビデオ化であーる。あの美しい画像もそのままに、4通りのエンディングにすべてのボス、2P同時まで収録して好評発売中。プレイヤーはバイオ&はんた&N.O。



■ダライアスII（V－38）※
●45分／4944円（税込）
発売中

あと1ヵ月!!

ムヒョ――ッ！という感じでいよいよ発売間近となった「はじめまして」。まだ予約していない君、はっきり言って**甘い!!** 発売日に買いに行っても絶対に品切れ店続出であろう。（と、業界〈なんのや〉関係者A氏は語る）ここは絶対確実、秘密厳守の読者サービス部を利用するのがベストだ！まだ間に合うぞ!!

■オリジナルアニメビデオ「はじめまして♥」（V－37）※
3月25日発売 5800円（税込）

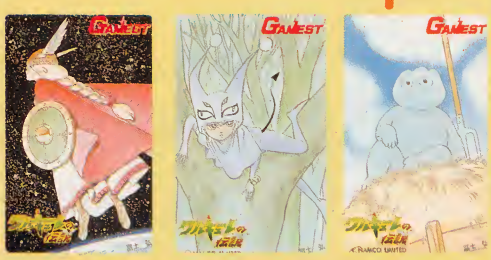


オリジナル ワルキューレレターセット テレカセット ここに完成！

こ…これんはまさにゴージャス！冨士先生自らのデザインによるレターセット&テレカセットなのだ。買わずにおれまい!!（私もほしい）



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F－1）©㈱ナムコ
●600円（税込み）送料2セットまで250円、3セット以上360円。



■冨士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット（F－2）
●3500円（送料込み）©㈱ナムコ

下じきもできるぞ

さらにサービス部では冨士先生デザインの下じきの制作を開始！す、すごい。全部そろえられればまさにこの世の至福!!ためらう理由なし！



■冨士弘のワルキューレ・下じき（F－3）©㈱ナムコ
●250円（税込み）送料1枚120円、2枚以上250円。

君が買わねば誰が買う！

（別に売れ残ってるわけではない。）



■ゲーメストバインダー
●1冊800円。送料1冊360円、2〜4冊730円、それ以上は880円となります。

ゲーメスト オリジナルトレーナー

去年夏大好評をハクしたオリジナルTシャツのトレーナー版ができたぞ!!ゲーメストグッドデザイン賞受賞（なんじゃそりゃ）のスグレモノだ。数が少ないのでお早めに。



■オリジナルトレーナー①白②黒
●1枚3900円。送料600円。

■雑君保父オリジナルテレカ（ZT－1）1枚千円



日進月歩（にっしんげっぽ） じゃなくて
ロックンロープ もとい
雑君保プ（ざっくんぽっ）！

読者サービス部に関する問合せは☎03(293)9321まで。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	※東京	※5	−	98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名	※株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み	特殊 円

払込人住所氏名

※（郵便番号）〔お忘れなく〕

（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕

（おところ）〔フリガナ〕

（お電話）〔　—　—　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※東京	※5	−	98420

加入者名 ※株式会社 新声社 読者サービス部

金額 ※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円

※払込人住所氏名

備考

受付局日附印

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフィティVOL.1（V-30）



ニチブツのもも こ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.2（V-33）※



目玉はなんつってもPII＆PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！　他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）

■カプコン・ゲームシンドローム（V-27）



パワー爆発のカプコン3作品—大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）

■テトリス（V-35）※



もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽を御家族でっ!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分3296円（税込）

■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※



モナコGPは海岸からの風にエキゾストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ！
●60分4944円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V-36）※



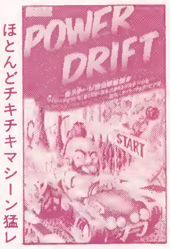
マイペースで売上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾は放浪記「掟」、鹿鳴館、個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）
●30分2884円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3378円（税込）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI
●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇（V-4）



●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



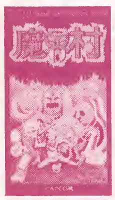
●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



●20分／3378円（税込）

■魔界村（V-8）



●20分／3378円（税込）

■グラディウスII～GOFERの野望（V-9）



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド（V-12）



●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト＆メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

■SETAスペシャル（V-31）



今をときめくまあじゃんブームの仕掛人は誰だったのでしょうか。その答はこのビデオを見て下さい。
●29分／3914円※（税込）

※印はVHSのみ

レーザーディスク

- ■L-1　アフターバーナー
- スーパーハングオン
- ■L-2　セガ体感スペシャル
- 各90分／6613円
- LDシングル
- ■L-3　R-TYPE
- ■L-4　ギャラクシーフォース
- ■L-5　アウトラン
- 各30分／2431円
- ■L-10　カプコンゲームシンドローム
- 83分／7519円
- ■L-11　タイトースーパーシューティング
- 87分／7519円
- ■L-12　マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑ベストコレクションNo.1
- 60分／4944円

桃郎の今月のイチ押し



源平討魔伝

数あるゲームビデオの中でも、充実度はピカ一!!鮮明なゲーム画面はもちろんのこと、源平プロ自作自演の8ミリ映画版、未来忍者の雨宮慶太氏による超カッコイープロモーションビデオの3本立てなのだ。源平ファンならば買って絶対損はしないっ!!と担当者が保証しよう。

ゲームプレイはコイン投入からあの名エンディングまでを完全収録。秘技犬わたり等のスーパーテクニックもおがむことができる。映画版は富士山を背景に景清が走る／走る／暴れる大魔人、地を割る竜とゼネプロもびっくりの大手作り特撮絵巻なのだ。でもってAMショーで放映されたプロモーションビデオ。独特の描線と気合いの入ったカット割りで源平の世界の見事な予告編となっている。見てない人は不幸だ／雨宮慶太氏は映画「ジバング」でもその才能を見せてくれているぞ。チェック／

■源平討魔伝（V-15）
●30分／3667円（税込）

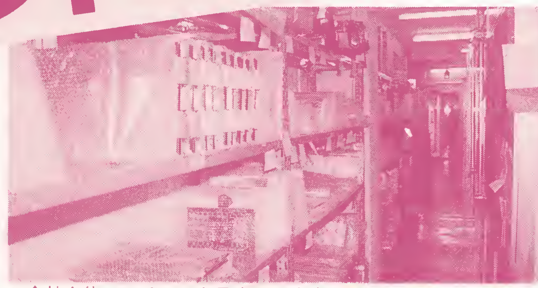
申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

これが日本一のソフトランド秀和だ!!



◀立地的には大通りに面しており、条件が良い。



▲会社全体のスペースも日本一。在庫も日本一。



◀なんと、コピー基板と本物を並べて比較しているのだ。









コントロールBOX SVG-8



標準タイプ
(RGB・ビデオ)
¥34,800

RGBタイプ
¥29,800

メガドライブ、PCエンジン用JOYスティックケーブル
¥3,500

麻雀パネル(ハーネス付)
¥7,000

麻雀パネルDXタイプ
¥12,000

チョコレートと
基板どっちが好き!!

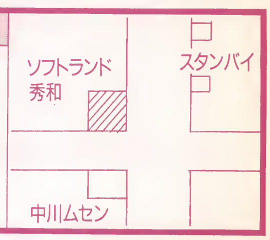
今月の大特価セール

数に限りがあるのでお早目に!!

バーニングフォース(ROM)	¥20,000	1943改	¥25,000
グラディウスIII	¥148,000	1941	¥198,000
R−TYPE II	¥100,000	麻雀刺客	¥18,000
グラディウスII	¥49,000	花のもも子組	¥18,000
リブルラブル	¥30,000	ロストワールド(P付)	¥70,000
ドルアーガの塔	¥25,000	ハードパンチャー	¥78,000
麻雀学園	¥15,000	M.I.A.(ROM)	¥28,000
麻雀学園II	¥28,000	ハードパンチャー(ROM)	¥31,000
デンジャラスシード(ROM)	¥30,000	ファンタジーゾーン	¥20,000
ハレーズコメット	¥45,000	パズニック	¥50,000

カタログ請求は62円切手2枚を送って下さい。

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12−9
ソフトランド秀和
TEL.06-649-7177



We Love VGM

嗚呼感動〜〜〜！ベストゲームミュージック

各社VGM担当者夢の大座談会!!

好きだったゲームは、いつもVGMと一緒に覚えている。ゲーマーならVGMが嫌いなんて人はいないよね。

バリバリのシューティングサウンドから涙、ナミダのエンディングまで……全てのゲームファンとVGMファンに贈る、大・VGM特集・なのだ。





音響開発者(サウンドクリエーター)大座談会

初公開！各社VGM担当者夢の顔合わせ

前から実現したいと思っていたことで、今回実に劇的に実現した企画——これがこの大座談会だ。ナムコ、タイトー、セガ、カプコンという常にゲーム界をリードしている4社の開発者が同じテーブルについたのだ。

中潟　初めまして、というか、どこかでお会いしたお顔も何人かおりますが…。本日の司会を務めさせていただきます、ライブプランニングの中潟です。

今日は、ナムコ、タイトー、セガ、カプコンというメーカーのサウンドスタッフが一堂に集まっていただいたという、なんと業界始まって以来の出来事じゃないでしょうか。

まず、このすごい顔合せがなぜ実現したかをゲーメストから説明していただきましょう。

TM　昨年のゲーメスト大賞のVGM部門で、ベスト10にランクされたゲームサウンドを1枚のレコードにしようと、ポニーキャニオンさんからお話があり、CD化ということで、サイトロンレーベルが各社に話かけました。その中で、各メーカーが一堂に集まるのって無理だろうか？まあ無理だろうね!?　などとゲーメストとポニーキャニオンのプロモーション室の松本さんと話し合っているうち、ダメで元々、やってみましょうよ、と言っているうちに実現したのがこの座談会。こうして無事皆さんにお集まりいただけた訳です。

中潟　CD化に関して、ポニーキャニオンの野坂室長の方からいきさつを…。

野坂　この企画は長いことポニーキャニオンの方で考えていたものだったのですが、特に私共ではある部分を記録として残しておきたいと考えたことです。

例えば、'89年のベストVGMはこうだったんだよというように、1つのパッケージの中に、選ばれた各社の代表的なゲーム音楽を収録するというのは、ファンにとってみればまさに夢の競宴であると思います。

今回ゲーメストさんからのご協力もいただきまして成り立った訳ですが、今後このパッケージを毎年1度はリリースして、楽しいお祭りという形にできれば光栄だと思います。

中潟　本日、ご出席いただきました皆様は、「ワルキューレの伝説」「スプラッターハウス」「フェリオス」「メタルホーク」のナムコのKawagenさん、ひろべーさん、ショパンさん。それに広報の赤倉さん。「ダライアスII」「ナイトストライカー」のタイトーのOGRさんとMARさん。

「ストライダー飛竜」「大魔界村」のカプコンの坂口さん。「ターボアウトラン」「テトリス」のセガのBOさんと広報の長谷川さんです。

BO　ナムコさんだけ3人というのは、ちょっとずるいかなー。(笑)私とか坂口さん1人でがんばらなくっちゃ。(笑)

中潟　まあ、まあ。今日はまず固い話から始めましょう。

各メーカーがそれぞれハード開発に力を入れ、ここ4・5年の間にハードの性能が飛躍的な向上を遂げた訳ですが、その中でいかにメーカーのカラーというものを出していったのでしょうか。

ひろべー　各社とも同じだと思うんですが、ナムコの場合はとりたててこういう風なものをとは決めてないんですよ。なんとなくナムコの色が出てしまう現象があるんですね。多分、ハードの問題も絡んでくるとは思いますけど、むしろ集まってる人間の中で、こんなことはやっちゃいけないよー、というようなことが、言葉で言わなくても雰囲気で伝わっているからだと思うんです。

昔からナムコの音楽は、かわいいのとかが多く、今もそれに沿った作曲の傾向はありますね。タイトーさんの場合はどうですか。

OGR　そうですね。タイトーの場合はカラーを出すと、言っちゃうとなんですので…(笑)。

中潟　社外秘という訳ですね。

OGR　ええ、ハードを元にして形を作ってますから…。

僕としては、タイトーでつくっている音楽が全て〝ズンタタサウ



●ゲーメスト編集長の石井ぜんじです。今回VGM座談会にこれだけのメーカーの皆さんにお集まりいただいたことがもうニュースだと思います。初めてのことで内容がシンポジュームのようになりましたが、次回は朝まで生テレビのようにやりましょう。



●VGM担当の武者涼汰です。今回は4頁という紙面で紹介しきれなかったお話がいっぱいあります。まずゲーム音楽は音楽の中でどこに位置していくか？という大きなテーマがありました。このことは、また次回にスペースをとって皆さんのご意見をご紹介させていただきます。

嗚呼感動！ Best Game Music

ンド"と捉えてもらうとすると、リスナーは好きなら好き、嫌いなら嫌いとはっきり分かれると思うんですよ。別に好きでも嫌いでもないというタイプっていないんじゃないかな。まあ、こういうことがタイトーのカラーって言えば言えるんじゃないかと思いますが…。

中潟　セガさんはどうですか。

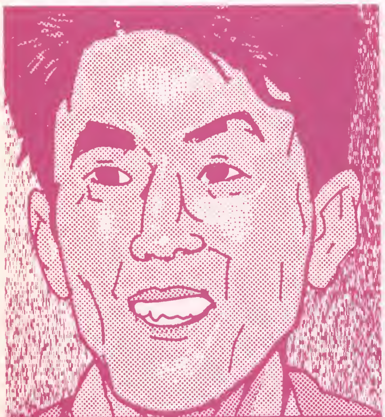
ＢＯ　ま、その前にタイトーさんにもう一度お聞きしたいんですが…。

僕はダライアスIIなどを聞いて思ったんですが、やはり底流にYMOあたりが流れているかなって、感じがするんですよね。で、こういっちゃなんですけど、セガのSSTサウンドはデジタルポップっていうことを売りに、YMOの延長上にあるようなところでやってきました。

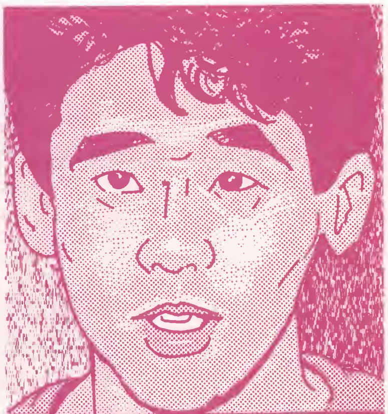
ま、それがセガのカラーとも言えると思うんですが、要するにタイトーさんにもそれっぽいものを感じるんですが、どうでしょうか。

ＯＧＲ　それは、YMOっぽい色も出て当然じゃないかな。影響されていたものっていうのは、なんだかんだって言ってもやっぱり残っていて、それで自分の中でいろいろ組み合わさって自然とそれが出てくる…、という風に。

ＢＯ　なるほど、そういう考え方ですか。セガの場合なんですけど、特にアーケードの場合なんか



●ナムコのショパンです。ご想像の通りショパンが大好き人間のひとりです。今回のCDに入れていただいたスプラッターハウスのサウンドを担当しました。というより入社していきなりやれ！と言われたのがこれなんです。



●ナムコのKawagenです。いろいろ作らせていただきましたが、読者の皆さんがよくご存知のものとしてはメルヘンメイズ、フェリオス。最近ではバーニングフォースを作曲しました。バーニングフォースには、歌も考えてたんです。



●ナムコのひろべーです。VGMを担当して最初に手掛けたのがFCのスターラスター。そしてワルキューレの冒険。アーケードゲームでは妖怪道中記、ギャラガ88、今回受賞させていただいたワルキューレの伝説を手掛けています。



●カプコンの坂口です。本日は大阪から1人でやってきて心細いところがありますが（笑）。19シリーズ、魔界シリーズ、そして戦場の狼、ストリートファイターなどを作ってきました。一番思い出に残っているのはストリートファイター。



●各メーカーのサウンド担当者7人、広報マン2人、ポニーキャニオン4人、ゲーメスト4人、司会1人と総勢18人の大座談会でした。言ってはならない㊙の情報も飛びかって…おっとこれはカットしました。読者の皆さん、ごめんなさい。



●セガのBO（ボーと呼んで下さい）です。SSTバンドのメンバーです。最近はアーケードの方も手掛けていますが、それまではメガドライブのスペースハリアー2、ファンタシースター1・2、ソーサリアンなどを担当しました。



●司会を務めさせていただきます中潟憲雄です。現在はソフトハウス「ライブプランニング」を設立し、ゲームボーイ版"平安京エイリアン"をリリースしました。皆さんには、源平討魔伝やベラボーマン、未来忍者等がなじみ深いと思います。



●タイトーのMARです。ラスタンサーガ、フルスロットル、今回のナイトストライカーなどを手掛けました。今後も音づくりにチャレンジしていきますが、もうひとつズンタタを拠点にライブ活動を盛んにしたいという夢を持っています。



●タイトーのOGRです。いろいろ手掛けてきましたが、やはり全力を出し切ったと実感しているのが3画面もの。ダライアス、ニンジャウォーリアーズ、今回のダライアスII。これからもいい意味で皆さんと刺激し合っていきたいですね。

非常に実験的なシステムで、やりたいものができるという利点があるんですよ。古い話ですが、ＰＣＭをやり始めた時はハングオンとか、スペースハリアーとかがありましたしね。

でも、どうしてもＳＳＴサウンドというと、〝体感もの〟に代表されてしまうイメージはここから来てるのかもしれませんね。

もっともゲームサウンドというと画面のイメージが先行し、その中で音楽をつくっているボクらというのは、音楽家としてはまだ完全にその実力を出しきっていない面があると思うんですよ。

ですから、自分でシナリオメイクして、それに合ったイメージで音楽作りをして行きたいと思いますね。例えば〝未来忍者〟とか(笑)というように。

音楽のイメージでゲームが作れれば本望ですね。

坂口　そうですね。カプコン音響制作室ではアルフ・ライラ・ワ・ライラというバンドを抱えてるんですけど、みんなでいろんな手法で頑張っていると思うんです。

例えば、ゲーメスト大賞のＶＧＭの所で非和声音に固執していると書かれているんですが、別に固執している訳ではないんです。それも１つの手法だと思うんですよ。もちろんハードも大切だと思うんですが、ウチの場合ハードにだけ頼っている訳ではありません。まだまだＦＭ音源というのを捨てがたいと思っているんです。

もっともハードが進歩して、ハードウェアを使いこなすことは大切だと考えてますよ。

ワァーと音域が広がってすばらしい

中潟　それでは、今回ＣＤになるベストゲームミュージックについて話題を移して行きましょうか。

ＴＭ　タイトーさんは、ダライアスⅡで、ゲーメスト大賞のＶＧＭ部門のⅧを達成するはずだったんではなかったんですか。

武者　キビシー質問。(笑)

ＯＧＲ　確かにそうでしたね(笑)。でもここで１回お休みしてまた頑張ろうと…(笑)。今回１位じゃなかったことは、正直言ってホッとしています。

ぜんじ　１位になった「ワルキューレの伝説」については、どう思われましたか。

ＯＧＲ　ＣＤが発売されたときさっそく買ってきて聞いてみました。すごいですよねえ。ワァーと音域が広がってすばらしいの。その後でダライアスを聞いたら、うんと狭くなってね、がっかりだったの。

ひろべー　ありがとうございます。そう言っていただけてホントにうれしいですね。「ワルキューレの伝説」の場合は、ゲーム内容とか、ストーリー性とかがしっかりしてましたから、それに合わせて広がりを持った行進曲という風に作曲していきました。

ボクはベストミュージックの中に収録された曲の中では、カプコンさんの大魔界村が好きですね。サウンドを聞いているだけで、あの幻想的なゲームの内容が感じられるし、またゲーム画面にもピッタリな音楽だと思います。テトリスもいいですね。

坂口　大魔界村は、前作のイメージを強調した形でより深い構成で出来上がったと思います。

ボク自身としては、フェリオスを聞いた時に音色の使い方とステージ上でのインパクトの強さに革命的なものを感じました。ストライダーのドラマチックな構成も気に入ってます。

ＭＡＲ　ビジュアルな音楽を愛する私としては、ダライアスⅡが良いですね。全曲通して聞いた後にその音楽自身の個性が、頭の中で色の付いた世界を展開する。３画面による視覚的な効果と、極どく絡み合った１作だと思います。

Ｋａｗａｇｅｎ　自分の会社の作品ですが、メタルホークがカッコよくて好きですね。

普通はゲームの企画で音楽の分野が限定されてしまう事が多いのですが、作曲者がのびのびと自由に作った感じがします。曲がゲームの雰囲気を作ってますよね。

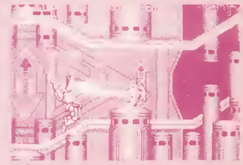
ＢＯ　ボクはワルキューレがいいな！曲、音質共に広がりを感じさせてくれますよ。「ＰＣＭ」だからって声もあるかと思いますが、曲ごころと技術がうまく融けあってると感じました。

ショパン　普通、ゲーム音楽というとたくさんの要素があって、ゲーム音楽だけをとって良し悪しを言うことは難しいと思うんですよ。中にはあまりにも前面に出すぎてると思うゲーム音楽もありますし。

今回は、その材料役を成しえた



夜の町の雰囲気がとてもよくでていたナイトストライカー。89年を代表するにふさわしいゲームミュージック。



「すとらいだぁひりゅうひるねばーゆうれいじゃあらあいぶ」音声も良い味を出していたストライダー飛竜。



タイトー節（タンタカタンタン…）ひときわ光るダラⅡ。地球面では「スッポコポコポコ…」、最終面では「ポーポーポー」、ダラⅡならでは!!の曲を見事に散りばめていましたね。



ベストVGM賞を受賞したワルキューレの伝説。ミュージック面でもファン層から圧倒的な支持を受けていました。



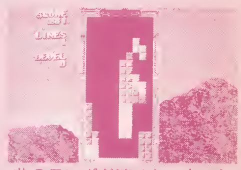
クリアした時に左上に出現するメンバーの一生懸命な演奏がファンの心をくすぐりましたね。ターボアウトラン。



ジェニファーを助けられなかった無念の叫びがクリアミュージック通じてプレイヤーに通じる…スプラッターハウス。



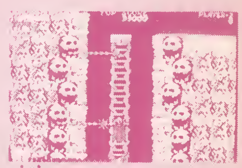
フェリオスの場合、音声が注目されがちだけど音楽もすばらしかった。ビートではなく吹奏楽的なノリもよかった。



曲のテンポが速くなるとアドレナリンの分泌が増え、サイレンの音楽で全神経はパニック状態!!おなじみテトリス。



めがてんによるリズムの嵐／メタルホーク　単調なよーに聞こえるが、その中にも味があるのが彼の力なのだろう。



あの、なつかしい曲から始まり、魔界村ワールドに引き込んでいくアルフライラワライラの実力!!大魔界村。

ゲームを愛好する皆さんの意見で、その年のもっともすぐれたゲームとかゲームミュージックが選ばれていく。しかもそのゲームファンの意向を表わす形で１枚のCDがつくられる。このCDの中に、君の選んだ曲が輝いているか!?

「スプラッターハウス」とその上をいく「ワルキューレの伝説」（爆笑）じゃないでしょうか。

苦労しますよ、クビを切る音って

中潟　ボクも「ワルキューレの伝説」がベスト1に選ばれたのは適切だと思います。コンピュータ音楽なのに、オーケストラを意識して非常に人間味あふれる生演奏という感じが前面に出てますよね。ところで皆さんはSEなどで苦労しておりませんか。

Kawagen　実はスプラッターハウスの仕事をしていた時なんですけど、首を切る音が違うと企画者から言われたんです。作ったのに今さらめんどくさいなあと思いながらやりなおしをしたんですが、何度その音を出してもダメなんですよ。それで「どうすればいいんですか」とひらき直ったら、企画者は口に息をいっぱい入れて唇を中にいれ、イッキに息を外に出す――そうすると、ポンという音が出るでしょう。これなんです。刀でバサッと切る、「ポン」と首が落ちる。（笑）

なあーるほどなあと、それ以後は、企画者にも意見のお伺いをたてるようになりました。

武者　僕はナイトストライカーが大好きです。CDがもっと早く発売になっていれば、ゲーメスト大賞の順位にも変動があったかも知れませんね。

一同大笑い。

Kawagen　それとちょっと問題は違いますけど、サンプリング音は音色を作る手間がかからない、というようなことがゲーメストに書かれてましたよね。はっきり言ってそんなことは全くありません。FM音源だったらFM音源なりに、サンプリング音ならサンプリング音なりに、1つの音色を作り出すのに、やはり時間と手間は充分にかかります。

武者　あの記事は全く僕個人の意見が前面に出たものですが、ワルキューレのゲームミュージックの記事に関しては、ゲーメスト読者からの意見として、「サンプリングを使いこなしている」とか、「さすがサンプリングの威力」とかいった、ほめ言葉の意見が多かったんですよ。

BO　なるほど普通のリスナーだとそこまで分からないのは仕方ないんじゃないかな。それよりも問題なのはサンプリングかなあ…。先ほど坂口さんもおっしゃってましたが、どんな良いハードを持っていても使いこなさなければ全く意味がないですからね。

中潟　確かにサンプリング音を使ってしまうと、音が似てしまうという点があげられますよね。拍手の音は、単に手をたたく音だしね。SEも1つ1つが似てしまう場合がありますよね。そこは作曲者がどこまで気をつけていくかにかかってくると思いますね。

でもサンプリングを使えば、求めている音が関係のない所から出てきて、思わぬいい効果で使える場合もありますしね。

実は、僕も恐竜の玉子が割れる音を入れなければならなくて、実際の玉子を割ってみたり、色々まるめてたたいてみたりしましたが、ピンとくるものがないんですよ。そこで東映の擬音を担当している人に相談してみた所、冷凍庫から氷を取り出して、他の器に移してみなさいと指示してくれたんです。「バリバリガチャン」というあの音、まさにピッタリでした。（笑）

BO　確かに映画の人はたくさんの種類の音を、自分で開発して持ってますよねえ。僕たちも勉強しないといけませんねえ。



全員一線級のコンポーザーの皆さん。見えない火花が飛びかっているよう。

期待してて下さい、裏切りません！

中潟　あっという間の2時間でしたね。最後になりましたが、今日お集まりいただきました皆さんの今後の抱負と、心に残ったゲームサウンドを語っていただきましょうか。

坂口　今度ゲームミュージックの中で歌を入れたいですね。

ぜんじ　カプコンのバンドの女性ボーカルっていうのはどうですか。

坂口　いいですねえ。ぜひ実現したいですね。そして今度はゲームミュージック界のバンドが勢ぞろいして〝イカ天〟に出演したいですね（爆笑）。

ボクの好きなゲーム音楽は、アフターバーナーです。

BO　ボクは日本ファルコムのソーサリアンとかセガのスペースハリアーⅡのアレンジバージョンが好きですね。それと今後は本当に感動してもらえるような音楽をつくっていきたい。SSTバンドも頑張ります。

MAR　音楽で夢を持ってもらうようなものを目指して行きたい。例えば、映画を見ている時っていうのは主人公に成りきって見てると思いますし、ゲームの場合もそれに近いと思うんですよ。でもゲームの場合は悔しいという感情は持てても泣くという感情までは仲々到達しないですよね。今後はそれを目指していきたいですね。私はダライアスが大好きです。

OGR　ボクはゲームミュージックが語る世界と、ゲームそのものが語る世界の2種類が融合して、1つの物になると思います。例えばゲームを全く知らない人がゲームミュージックから入ってもその世界が感じられるというような…。逆にゲームの世界から入って理解できるというように。その2つが同時進行して1つになるという感じですね。

心に残るゲーム音楽は、ナムコさんのギャラガ88のボーナスステージですね。

ひろべー　ナムコは、このまま進んで行くことでしょう。AOUショーにも期待して下さい。私はマッピーが好きでしたね。

ショパン　スプラッターハウス（一同爆笑）です。

Kawagen　ボクは、ジャレコが好きなんです。特に好きなのは銀河任侠伝です。（大爆笑）

中潟　ありがとうございました。

御覧あれ！　これがベストVGM関連の音声合成なのだ

音声合成——決定版

音声合成調査室

水島屋T.J.

HOW, S　IT　GO-ING?　みんな元気かな?水島屋（テトリスの永久追求者）T・Jです。

さて、今回はいつものパターンとちょっと変わって「ベストVGM関連音声合成決定版」と名付けて、去年のベストVGMの中で音声合成をピックアップしてみたぞ。さすがに全部は無理なのでメジャーな所を挙げてみました。とくと御覧あれ！

それからターボアウトランに関しては全音声合成を列記しました。フェリオスなどの「音声合成が日本語」のものはこのコーナーの（私の!?）ポリシーにちょっと合わないので今回は除外しました。（英語のものが主旨なので…）

さて、そろそろネタ集めするかな…今の時期のリクエストはチャンスだぞ!!

（3月8日は眠れない　水島屋　T・J）

ワルキューレの伝説

フギャ!!（CDより引用）

ダライアスII

アイ　オルウェイズ　ウォンティッド　ア　スイング　コールド　ツナ　サシミ
I always wanted a thing called, TUNA SASHIMI.

ストライダー飛竜

オール　サンズ　オブ　オールド　ゴッド　ダイ
All sons of old god,die!!
（godの後にツバをすすりながら息つぎをしているのだけど分かるかな?）

ナイトストライカー

スタンド　バイ　レディ　グッド　ラック
Stand by ready? Good Luck.
（画面とのタイミングが重要）

スプラッターハウス

アノコーワ、ハ!!
（マスターデッドの呪文です、念の為）

フェリオス

来てくれたのね、うれしい、好きよ、アポロン。
（話題を呼んだ音声だね）

メタルホーク

カウント　ダウン　トゥ　タイム　アップ　サーティ
Count down to time up 30.
（英語のパートは唯一これだ！）

ターボアウトラン

スタート時

ウェルカム　トゥ　ザ　カー
Welcome to the car!

ゲット　レディ
Get ready!

グッド　ラック
Good luck!

マニュアル
Manual!

オウト　マティック
Auto matic!

パーツセレクト時

セレクト　ミッション
Sellect mission!

リフィット　ユア　カー
Refit your car!

スペシャル　ターボ
Special turbo!

ハイグリップ　タイア
Highgrip tire!

ハイパワー　エンジン
Highpower engine!

プレイ中

チェック　ポイント
Check point!

オール　ライト
All right!

ベリー　グッド
Very good!

エクセレント
Exelent!

パトカー出現時

ポリス
POLICE!

アレスト　ザレッド　カー
Arrest the red car!

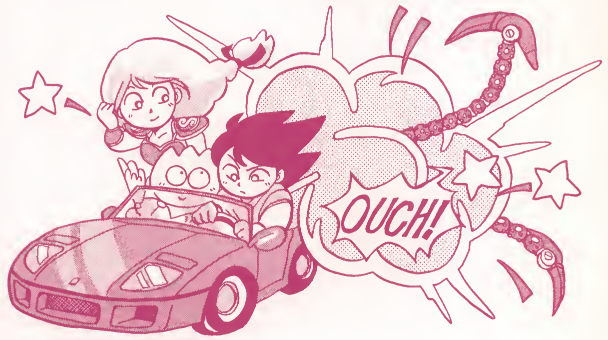
ラジャー
Rager

クリア時
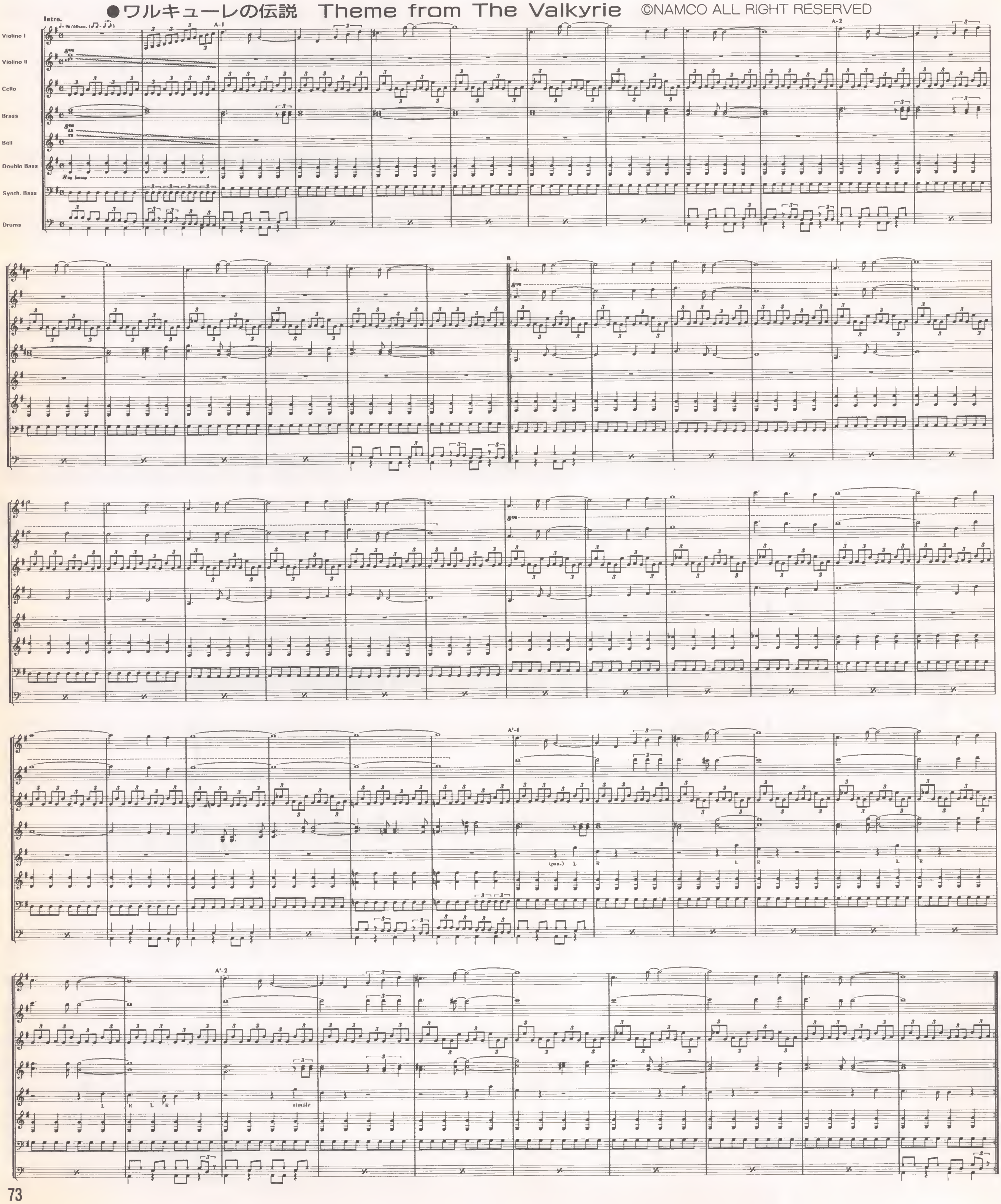
コングラッチュレイションズ
Congratulations!

ゲームオーバー時

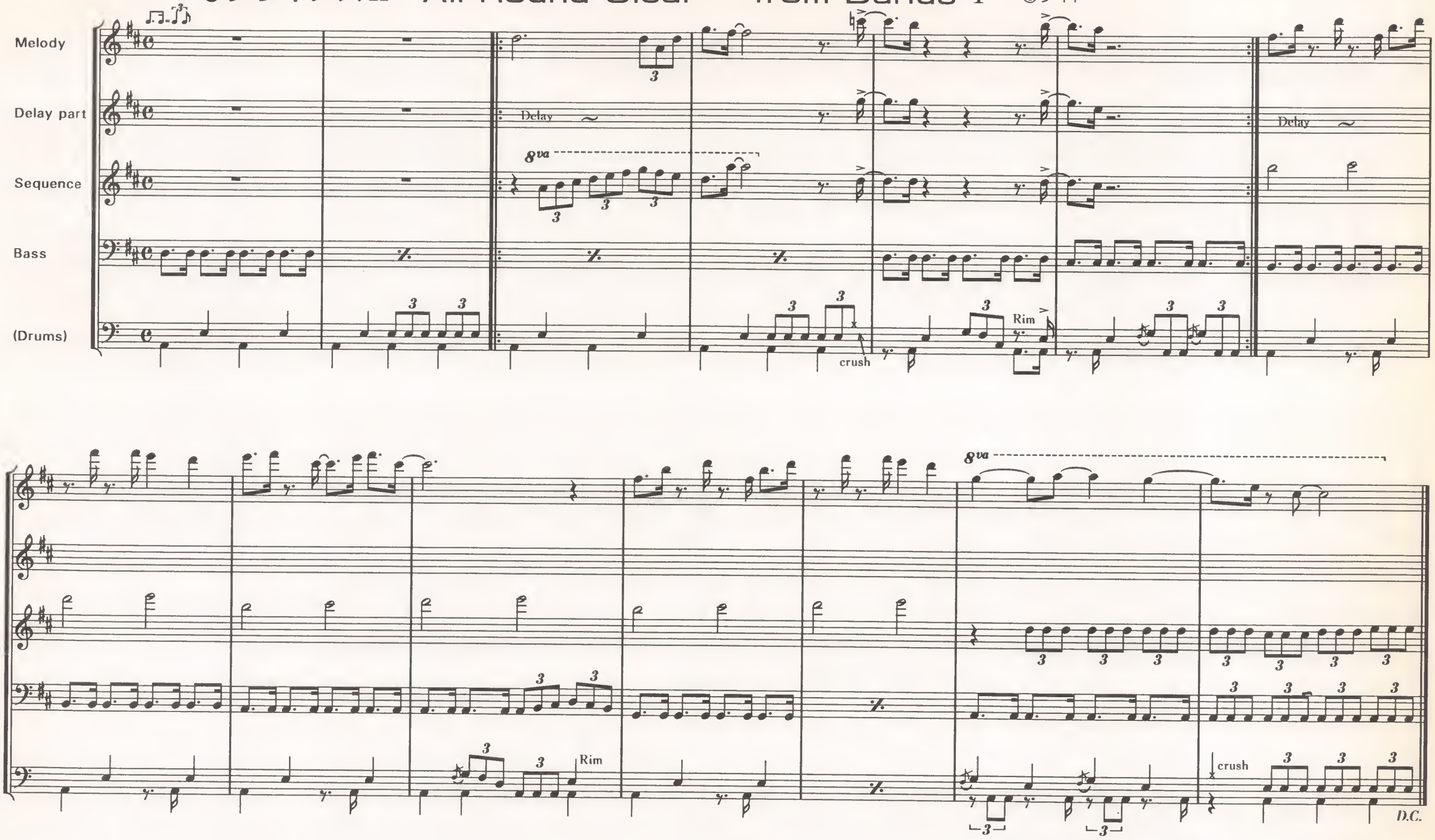
チャレンジ　アゲン
Challange again!



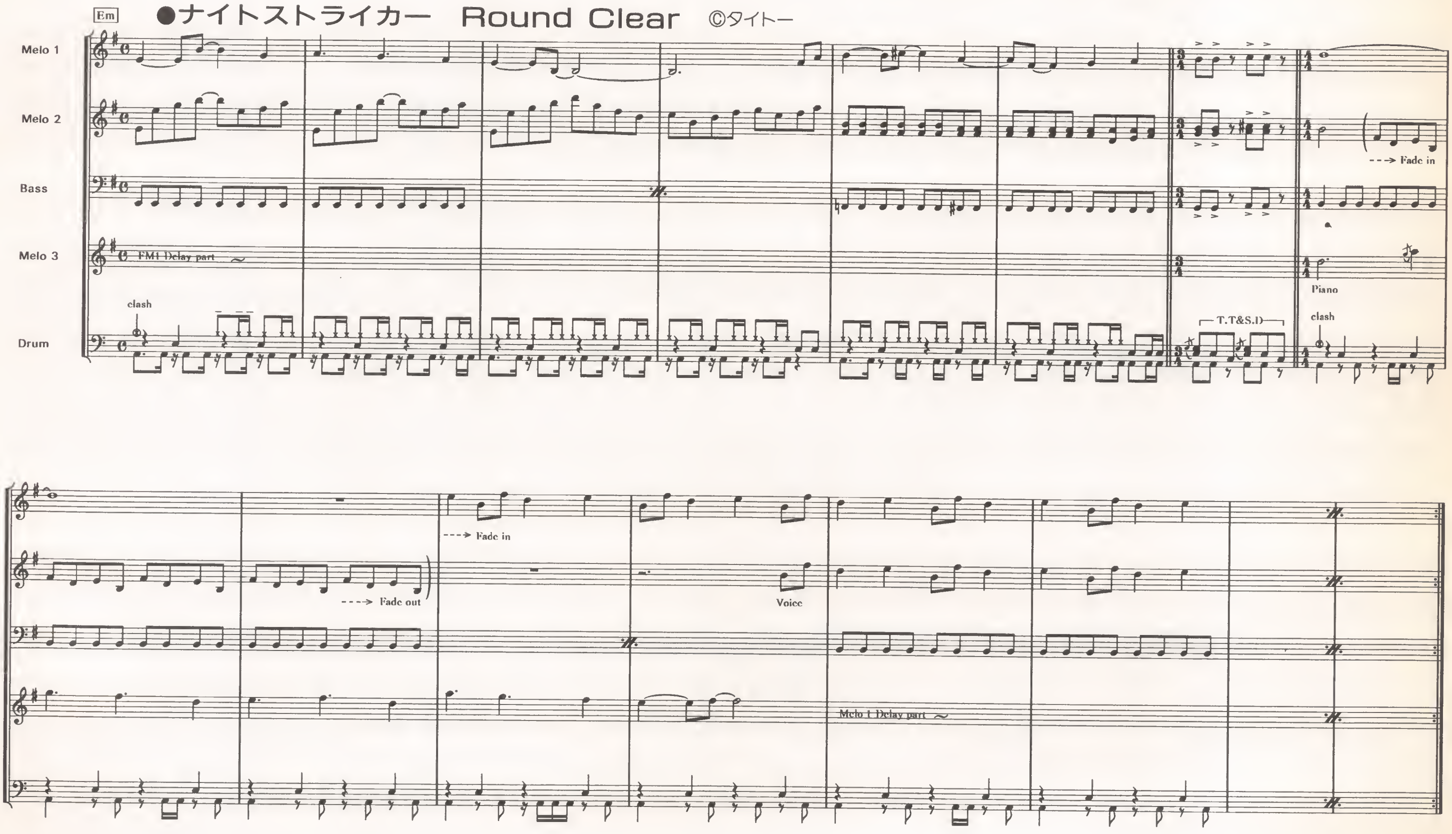
●ワルキューレの伝説　Theme from The Valkyrie
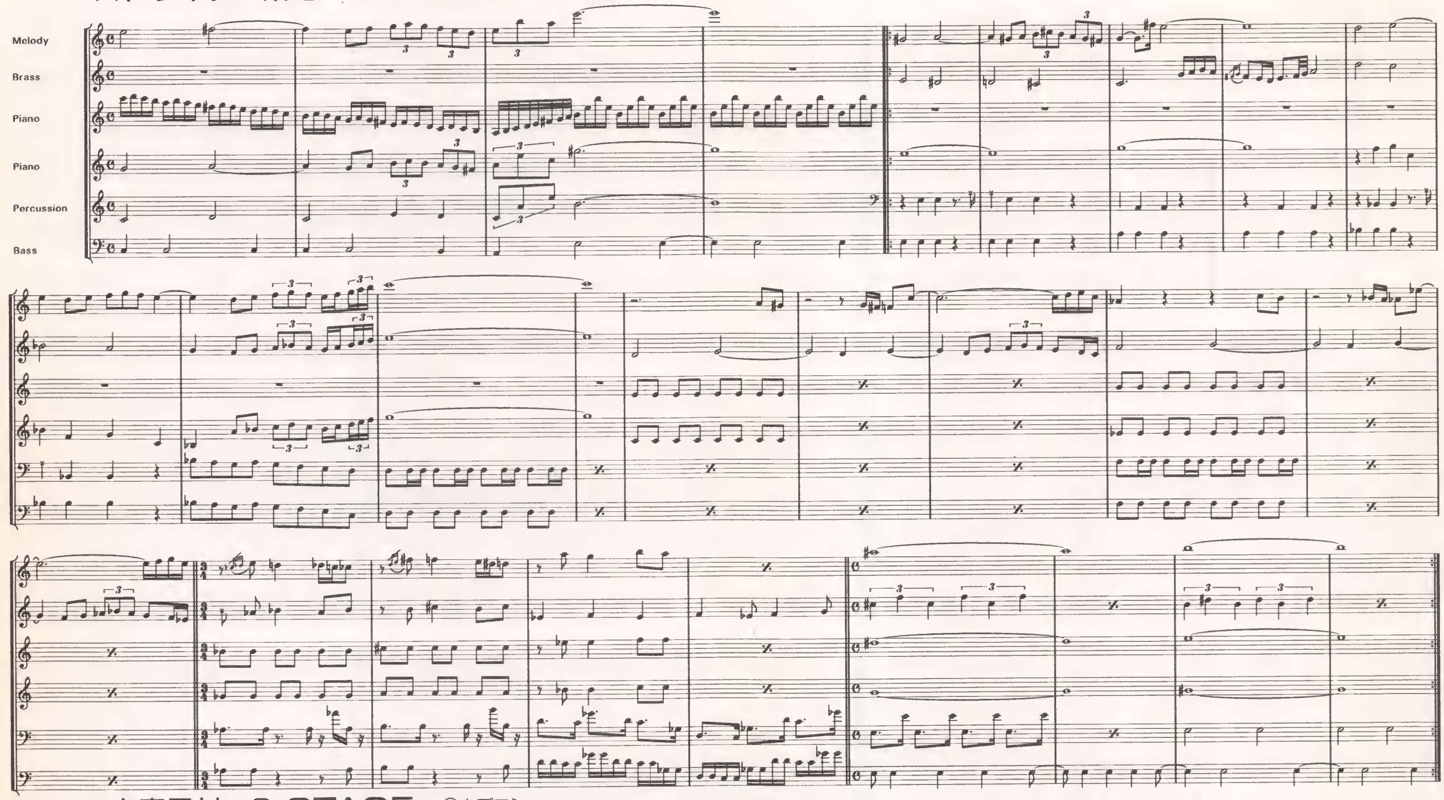


●ダライアスII All Round Clear ~ from Darius I ©タイトー
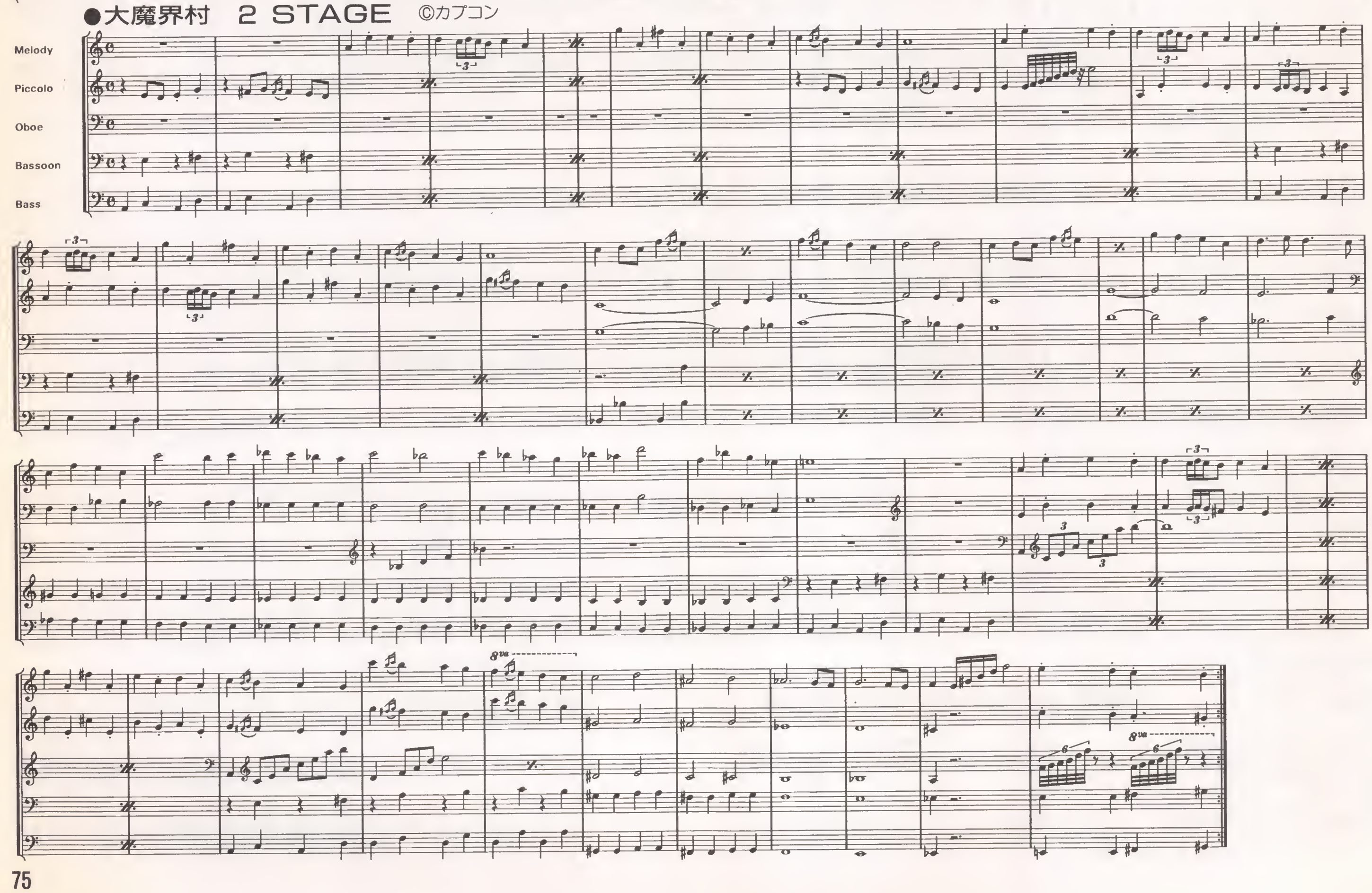


●ナイトストライカー Round Clear ©タイトー



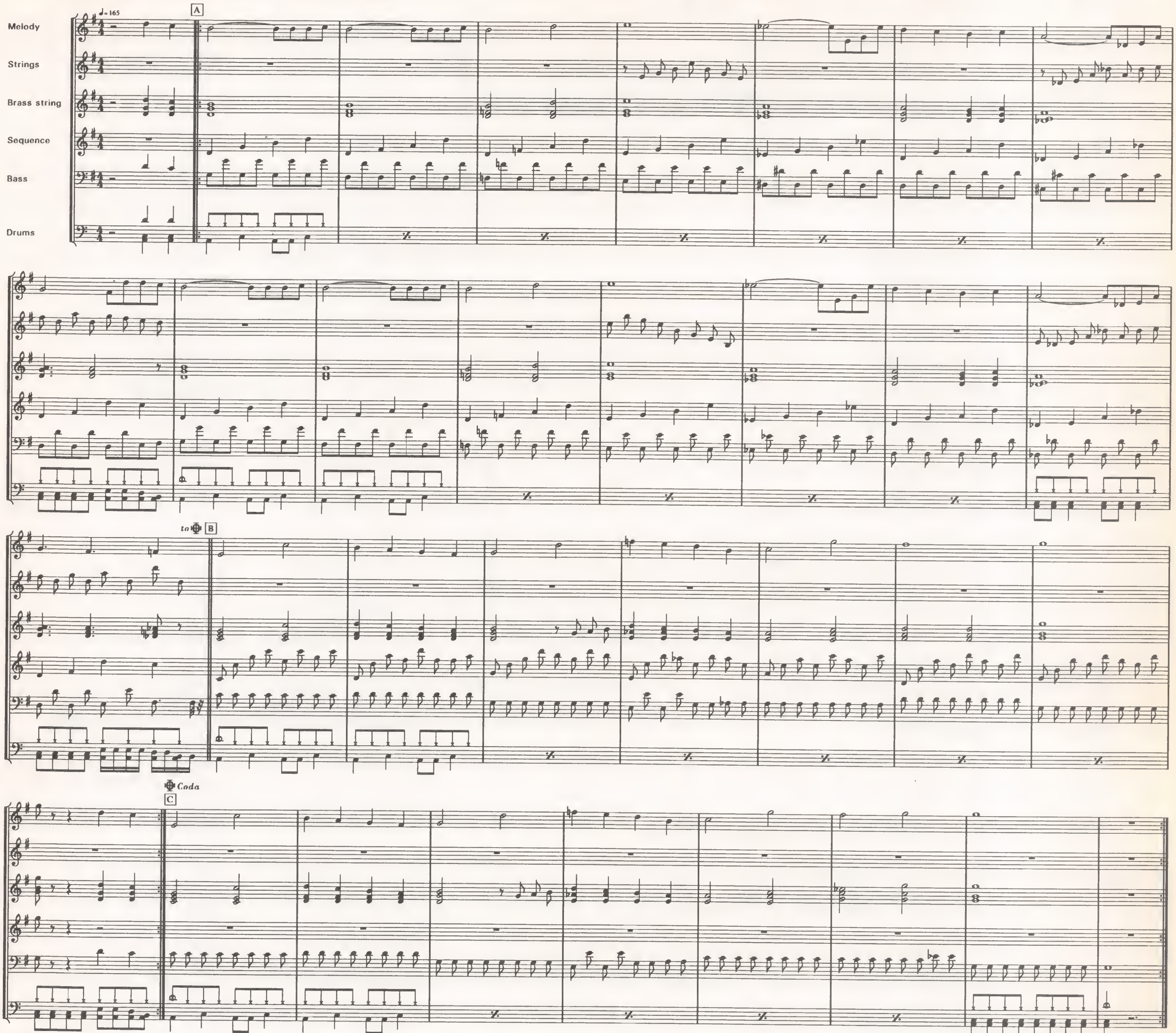
●ストライダー飛竜　2 STAGE　大走破　©カプコン
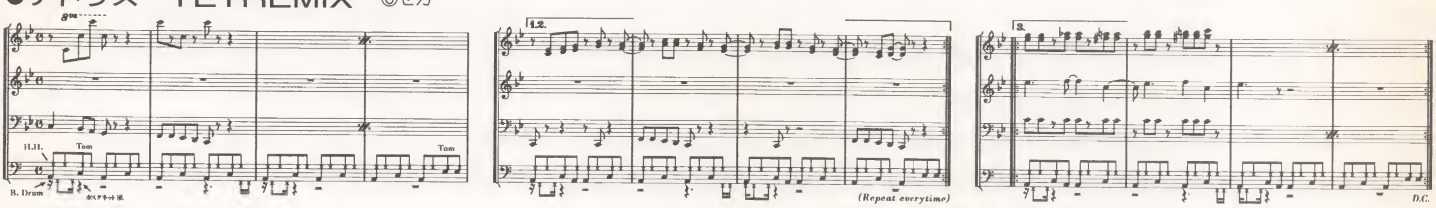


●大魔界村　2 STAGE　©カプコン
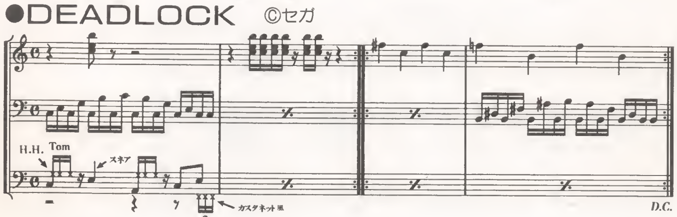


●ターボアウトラン　ENDING　©セガ
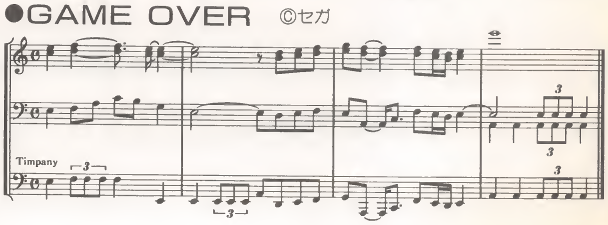


●テトリス　TETREMIX　©セガ



●DEADLOCK　©セガ



●GAME OVER　©セガ



VGM DISC フルリスト1989

※ゲーメスト大賞の対象になるゲームの収録されている全ディスク収録

さて、「GAME MUSIC BEST OF THE YEAR '89」の発売を記念して、参考資料として'89年度のゲーメスト大賞の対象作品のVGMアルバムカタログを作ってみました。

思えば昨年はVGMに関しては、飛躍的な進歩をした年であったような気がします。

サイトロンレーベルのGSM1500シリーズや、ビクターのサウンドエクスプレス等の1タイトル、もしくは2タイトルを収録したミニアルバムの出現。それと共にゲームが発売されてから、あまり時間が経たないうちに発売されてしまうほどのサイクルの早さ。そして色々な方向性を持ったオリジナル&アレンジバージョンなど…。

そして90年。この世界にも、新風がどかどかと(?)入ってきました。「BEST OF THE YEAR」しかり、グラディウスの楽譜集しかり…、「みつめていいよ」も新風だよな…。とにかく吉と出るか凶と出るかはまだ分かりません。ただ分かっていることは今年もまたVGMはさらに進歩していくでしょう。

各メーカーのコンポーザーの方々、これからもプレイヤーと、リスナーの心を熱く燃やしてくれるようなミュージックを、サウンドを、たくさん聞かせて下さい。

(武者涼汰)

大魔界村 ©カプコン

G.S.M.CAPCOM 1



[1]大魔界村ARRANGE VERSION Accum. Oraison(緑の摩天楼) Ange. le. mort(死角の天使達) [2]ROCKMAN 2 ARRANGE VERSION **LOST WORLD** [3]CREDIT [4]OPENING [5]1 ROUND BGM [6]2 ROUND BGM [7]中敵A<外> [8]3 RONUD BGM [9]大敵<各ワールド・ボス> [10]4 ROUND BGM [11]5 ROUND BGM [12]中敵B<内> [13]6 ROUND BGM [14]SHOPPIN' [15]7 ROUND BGM [16]8 ROUND BGM [17]9 ROUND BGM [18]最終ラウンド・ボス [19]ROUND CLEAR [20]RANKING 1 [21]ENDING [22]GAME OVER **1943改** [23]対空戦BGMⒶ [24]対艦戦BGMⒶ [25]対空戦BGMⒷ [26]対艦戦BGMⒷ [27]対空戦BGMⒸ [28]対艦戦BGMⒸ [29]1次攻撃成功 [30]大和のテーマ **大魔界村** [31]CREDIT [32]GAME START [33]TITLE BACK(MAP) [34]1st BGM [35]1st BOSS BGM [36]2nd BGM [37]2nd BOSS BGM [38]3rd BGM [39]3rd BOSS BGM [40]4th BGM [41]4th BOSS BGM [42]5thBGM [43]5th BOSS BGM [44]擬似END [45]6thBGM [46]STAGE CLEAR(鍵) [47]END [48]STAFF ROLL [49]RANKING TOP [50]DISPLAY TOP [51]RANKING SEC [52]DISPLY SEC [53]GAME OVER

([1]、[2]、[3]、……は、CDのトラックナンバー、カッコ内はカセットの曲順です。)

CD：D28B0011 ¥2800(別) CT：25P50011 ¥2500(別) 1989年1月11日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.

WINNING RUN ©㈱ナムコ



SIDE A 1. ウイニングラン(アレンジバージョン) 2. スプラッターハウス(アレンジバージョン) 3. メタルホーク
SIDE B 1. ウイニングラン 2. スプラッターハウス

CD：D24B1003 ¥2500(税込)
CT：24P60083 ¥2500(税込)

IMAGE FIGHT

G.S.M. IREM 1

©アイレム



[1]GAME WARS (IREM GAME MEDLEY ARRANGE VERSION) THEME〜R-TYPE 1st〜R-TYPE 2nd〜R-TYPE 5th〜R-TYPE SCORING〜THEME〜VIGILANTE 3rd〜VIGILANTE 1st〜最後の忍道 1st〜最後の忍道 5th〜MRHELIの大冒険 3rd〜IMAGEFIGHT 8th〜IMAGEFIGHT 1st〜IMAGEFIGHT 3rd〜THEME〜MOON PATROL〜MRHELIの大冒険 **最後の忍道** [2]IZA [3]OSHIE [4]Theme from BUTSUZO [5]KESSEN IZANAI [7]FOREST [8]MOON [9]KARAKURI [10]MUNEN [11]SASURAI NO SAMURAI [12]KANE [13]BEHIND THE WIND [14]DARK BLUE [15]KIZASHI part 1 [16]KIZASHI part 2 [17]DEEP BLUE **VIGILANTE** [18]Title Back [19]Help Me [20]Bad Company [21]Left Alone [22]Taken Prisoner [23]Scraps Fight [24]High Time [25]Continue [26]Back Street [27]Emegency [28]Last Mission [29]Final Story [30]Roll It Over [31]Enter Your Name **IMAGEFIGHT** [32]Title Back [33]Into the "IMAGEFIGHT" [34]Introduction [35]Boss Theme-ACTIVE [36]You Get Points [37]Flight over the City [38]Loose, Loose, Loose [39]Boss Theme-NEGATIVE [40]Theme from Factory [41]Organic Zone [42]Skill [43]Into the "REAL FIGHT"〜Front Line [44]Song "C" [45]Front Line [46]Quiet Crisis [47]Final Mission [48]Dedicate to the Superior FIGHTER [49]Over [50]What's Your Name?

1989年1月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M. CD：D28B0012 ¥2800(別) CT：25P50012 ¥2500(別)

ストライダー飛竜

G.S.M.CAPCOM 2

アルフ ライラ ワ ライラ

©カプコン



[1]Snow in Savanna(ストライダー飛竜 ARRANGE VERSION) **ORIGINAL VERSION** [2]**1STAGE** ①Credit ②防衛圏 ③踏み込め！ ④一撃 ⑤非情の大伽藍 ⑥野獣 ⑦銃弾回廊 ⑧ウロボロス一鉄の統治一 [3]**2STAGE** ①2Stage Demo ②シベリア抗道 ③動輪 ④大走破 ⑤雲塊 ⑥風陣 ⑦Stage Clear [4]**3STAGE** ①3Stage Demo ②ひびき ③包囲 ④谷と河 ⑤吠える ⑥アフリカの魔王 [5]**4STAGE** ①4Stage Deme ②ショート・スピン ③逆転マイナーG ④奪取！ [6]**5STAGE** ①5Stage Demo ②飛竜 ③逆襲の速力 ④冥王 ⑤最終クリア [7]**ENDING〜RANKING** ①さらに…… ②Ranking ③Game Over ④Continue [8]**ペテルブルグの月(ストライダー飛竜 ARRANGE VERSION) 天地を喰らう ORIGINAL VERSION** [9]**大興山** ①Credit ②Start Demo ③キャラ選択 ④大興山 ⑤Boss ⑥Round Clear [0]**汜水関〜鉄門峡** ①汜水関 ②鉄門峡 ③シナリオ1 Clear [11]**竜門谷〜虎牢関** ①シナリオ2 Start ②竜門谷 ③虎牢関 ④呂布のテーマ [12]**洛陽〜榮陽城〜郿塢城**①洛陽 ②榮陽城 ③郿塢城 [13]**影武者董卓のテーマ〜董卓のテーマ** ①影武者董卓のテーマ ②董卓のテーマ ③シナリオ2 Clear ④End Demo [14]**STAFF ROLL〜RANKING** ①Staff Roll ②Top Ranking ③Top Ranking Display ④Ranking ⑤Ranking Display ⑥Continue ⑦Game Over

CD：D25B1001 ¥2627(税込)
CT：22P60049 ¥2359(税込)

1989年5月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.

SYVALION

G.S.M. TAITO3

ZUNTATA

©タイトー



SYVALION ARRANGE VERSION 1. ① Introduction〜Stand-bye! ② Main Theme 2. Universe 3. ZUNTATA Sounds Mania #1〜SYVALION〜 4. Ja Fräw 5. Confusion **CHASE H.Q. ORIGINAL VERSION** 6. ①Coin ②Round Start 7. Los Angeles 8. ①Idaho ②Count Down 9. Washington 10. Chicago 11. New York 12. ①This is chase H.Q.! ②Arrest 13. Perfect Chaser 14. My name & Your name **SYVALION ORIGINAL VERSION** 15. ①Title ②Coin ③Stand-bye! ④Main Theme ⑤Boss 1 16. ①Universe ②Boss 2 17. ①Next Area ②Fine! Fine! Fine! ③Boss 3 18. ①-so easy ②Warning ③Hurry ④Larful ⑤Boss 4 19. ①Contact ②Ja Fräw ③Confusion ④Boss 5 20. Beginning of the end 21. See you again **22. ZUNTATA Sounds Mania #2〜CHASE H.Q.〜**

CD：D28B0014 ¥2800(別)
CT：25P50014 ¥2500(別)

1989年3月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.

GAME SOUND DECO

G.S.M. DATA EAST 1

©データイースト

1989年6月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M. CD：D25B1002 ¥2627(税込) CT：22P60057 ¥2359(税込)



FIGHTING FANTASY [1]①BEGINNING BATTLE ②FIGHTING SPIRIT ③VICTORY I [2]①BATTLE SHOPPING ②BIG THE POWERFUL MONSTER ③VICTORY II ④NEW CHAMPION ⑤FIGHTING REQUIEM ⑥DEAD OF FIGHTER
ROBOCOP [3]①SUGGESTION ②PROLOGUE ③MAIN THEME ④CRISIS ⑤WINNER [4]①CRIME FIELD ②TRIAL SHOOTING [5]①LAST BATTLE ②LAST THEME ③DEAD END ④EPILOGUE
COBRA COMMAND [6]①DEMO ②START ③動乱 ④肉弾 ⑤CLEAR [7]①触発 ②掃討 ③死線 [8]①鼓動 ②破壊 ③OVER
TORPEDO ALLEY [9]①START〜NO SHIP ②SINK 1st SHIP ③SINK 2nd SHIP ④MULTI BALL ⑤SINK 3rd SHIP ⑥DESTROY FLEET ⑦JACKPOT CHANCE ⑧JACKPOT ⑨BALL DEAD〜BONUS〜GAME OVER ⑩END
STADIUM HERO [10]①SELECT ②PARADISE SPIRIT ③CHANGE [11]①HURRICANE ②HOMERUN [12]①ESCAPE ②KACHI [13]①STELLA ②MAKE ③OVER ④CONTINUE
ACT FANCER [14]①START ②SCI-VAX ③FEURER ④CYBER BRAIN ⑤GROUNATOS ⑥CONTINUE [15]①GHOST AREA ②GEAGALDE ③BALZOEQ ④CLEAR ⑤終焉 ⑥NAME
TIME MACHINE [16]①1980'S ②1970'S ③1960'S ④1950's ⑤JACKPOT ⑥STAR-WARP〜BALL DEAD〜BONUS ⑦MATCH CLOCK〜END

原始島 ©SNK CD：PCCB-00002 ¥1500(税込)



第1部 1. プレヒストリック・アイル(タイトル)〜コイン 2. ウィン・アウト！(スタート・デモ) 3. フライング・ザ・ディノザウルス(エリア1) 4. サウンド・オブ・ザ・ウェーブ(ボスエリア1) **第2部** 5. ウィン・アウト！(スタート・デモ) 6. エア・トリップ(エリア2) 7. ヘビー・ウィンド(ボスエリア2) **第3部** 8. ジ・エクスプローラー(エリア3) 9. アンノウン・ディノザウルス(ボスエリア3) 10. 静寂の彼方(エリア4) 11. 哀愁のアンモナイト(ボスエリア4) **第4部** 12. ウィン・アウト！(スタート・デモ) 13. マッド・スペース(エリア5) 14. エスニック・マジシャン(ボスエリア5) 15. ミックススト・アップ(ファイナル・ボス) **第5部** 16. スティル一遥かに一(エンディング) SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

ZERO WING ©東亜プラン CD：PCCB-00001 ¥1500(税込)



第1部 1. コイン〜オープン・ユア・アイズ(オープニング〜ステージ1 BGM) **第2部** 2. ニュー・ディ・フォー・ミー(ステージ2 BGM) 3. バビロニアン・ナイト(ステージ3 BGM) 4. ユー・ゲット(ステージ4 BGM) **第3部** 5. オールド・センス(ステージ5 BGM) 6. ニュー・セイ(ステージ6 BGM) 7. ゲーム・セット 8. ゴー・トゥ・ヒズ・レスト(ネーム・レジスター・テーマ) 9. ダラード(コンティニュー・テーマ) **第4部** 10. セイム・ワン(ステージ7 BGM) 11. ヒット・マン(ステージ8 BGM) **第5部** 12. エブリボディ・ノウズ(エンディング) SE COLLECTION

1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

LEGEND OF HERO TONMA ©アイレム



第1部 1. TITLE BACK 2. WELCOME／スタート演出 3. CHOTTO OMACHI／1ステージ 4. FEAR／ボスステージ 5. BRAVE／パターンクリア演出 第2部 6. EMONGAKE(CRIFF)／2ステージ 7. KATSUDON OHMORI／3ステージ 8. DON'T REGRET／ゲームオーバー 9. LAUGHING GHOST／スコアリング 10. CONTINUE 第3部 11. WELCOME／スタート演出 12. INOCHIGAKE(CRIFF REPRISE)／4ステージ 13. UNDOHKUTSU／ステージ5 14. SHOBAI HANJO／6ステージ 15. KNOCK DOWN THE BIG SATAN, AT SHINKEISHITSU／ラストボスステージ 16. HAPPY END／全パターンクリア演出 SE COLLECTION

CD：PPCB-00004 ¥1,500(税込) 1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

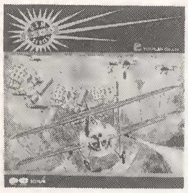
天聖龍(セイント・ドラゴン) ©ジャレコ



第1部 1. タイトル～コイン 2. 金属の惑星(エリア1) 3. 大敵 第2部 4. 暗い地底洞(エリア2) 5. 銀碧の要塞内部(エリア3) 6. すばる(エリア4) 7. 巨大人工惑星(エリア5) 8. コンティニュー 第3部 9. 惑星内部(エリア6) 10. 最終攻防戦 11. エンディング 12. ランキング SE COLLECTION

CD：PCCB-00003 ¥1,500(税込) 1989年9月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

鮫！鮫！鮫！ ©東亜プラン



COIN～FIRE SHARK(STAGE 1) IN THE BLUE SKY(LANDING THEME) GIVE ME YOUR HEART(STAGE 2) VICE IN TOKYO(STAGE 3) SADNESS IN YOUR EYES(STAGE 4) FROM THE SUN TO ME(STAGE 5) IN THE BLUE SKY(LANDING THEME) STAGE 6～10 MEDLEY LONG HAPPINESS(ENDING THEME) GLEAM(GAME OVER) 仄かな期待と限りない努力(NAME REGISTER THEME) LAST CHANCE(CONTINUE THEME) S.E. COLLECTION

CD：PCCB-00007 ¥1500(税込) 1989年10月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

DRAGON BREED ©アイレム



タイトルバック コイン～スタート演出 ステージスタート 1ステージ／THEME OF BAHAMOOT(バハムート) ボスステージ／THEME OF ZAMBAQUOUS(ザンバキオス) ステージクリア演出 2ステージ／EYES 3ステージ／BIG DRAGON 4ステージ／COLOR 5ステージ／DADADA 6ステージ前半／WALK！ 6ステージ後半／ROLL！ ボスステージ／THEME OF ZAMBAQUOUS(ザンバキオス) 全パターンクリア演出／THEME OF KAYUS(カイアス) ゲームオーバー／CLOSE～コンティニュー スコアリング／AGAMEN(アガメン) S.E. COLLECTION

CD：PCCB-00006 ¥1500(税込) 1989年10月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

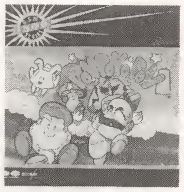
忍者龍剣伝 G.S.M. TECMO 1 ©テクモ



[1]甦える龍剣伝説(忍者龍剣伝 ARRANGE VERSION) 忍者龍剣伝(FC VERSION)[2]月光の対決 [3]決意一父の手紙一 [4]龍の忍者 [5]謎の女 [6]勇壮一迫り来る魔手一 [7]回想 [8]急展開 [9]疾風(はやて)のように [10]潜伏一悪夢の追撃一 [11]アイキャッチ [12]CIA [13]闇の神殿 [14]鮮烈のリュウ[15]危機 [16]急襲一暗躍する魔一[17]マルスー紅き戦慄一 [18]隠された真実 [19]哀しき運命(さだめ) [20]鎮魂曲(レクイエム) [21]邪鬼王の脅威 [22]攻防一死のアギトにて一 [23]邪神の呪力 [24]窮地一試練の闘い一 [25]闘いの果てに [26]アイリーン一夜明けの序曲(プレリュード) 忍者龍剣伝(ARCADE VERSION) [27]コイン投入音 [28]ゲームスタート [29]SHADOW SOLDIER [30]スモウレスラー [31]ラウンドクリアー1 [32]PAT [33]I AM MAN [34]ラウンドクリアー2 [35]CASINO [36]NA-N-TO [37]ラウンドクリアー3 [38]大自然のシンフォニー [39]ラウンドクリアー4 [40]最後の最後まで、こいつは [41]ラウンドクリアー5 [42]悪夢のハミング [43]LAST FIGHT [44]TIME UP [45]GAME OVER [46]689、皆好きや…き？ [47]世の中案外こんな物 [48]一ロ坂に陽が昇る

CD：D28B0013 ¥2800(別) CT：25P50013 ¥2500(別) 1989年2月1日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.

DON DOKO DON ©タイトー

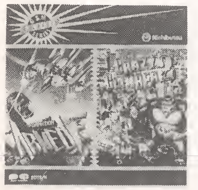


1. TITLE DEMO 2. COIN～OPENING DEMO 3. ROUND 1「森の国」 4. BONUS STAGE～EXTEND 5. ROUND 2「お菓子の国」 6. HURRY UP!!(TIME UP) 7. MAP DEMO 8. ROUND 3「氷の国」 9. SECRET ROOM 10. ROUND 5「ダンジョン」 11. BOSS SCENE 12. BAD END 13. ROUND 6「天の城」 14. HAPPY END 15. GAME OVER～NAME REGISTER 16. S.E.COLLECTION

1989年10月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

CD：PCCB-00008 ¥1500(税込)

ARMED F・CRAZY CLIMBER 2 NICHIBUTSU



<ARMED F> 1. COIN～START～INSECT(STAGE 1) 2. BOSS～CLEAR 3. BONE(STAGE 2) 4. MACHINE CITY(STAGE 3) 5. SARCOMA(STAGE 4) 6. DIFFERENT KING(STAGE 5) 7. FINAL STAR(STAGE 6) 8. EXZATH(EXTRA STAGE)～FINAL BOSS 9. STAR SHIP(ENDING)～EARTH & PEACE(STAFF ROLL) 10. GAME OVER～FRIENDSHIP(NAME ENTRY) <CRAZY CLIMBER> 11. COIN～START～SAMBA DE RAM(BGM 1) 12. GORILLA 13. START AGAIN～MAMBO DE RAM(BGM 2) 14. CONDOR 15. CLEAR 1 16. START AGAIN～CLAVIAN NIGHT(BGM未使用曲) 17. BALOON 18. CLEAR 2 19. ENDING 20. GAME OVER～NAME ENTRY～CONTINUE

CD：PCCB-00020 ¥1500(税込) 1990年2月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

DARIUS II —G.S.M.TAITO4— ZUNTATA ©TAITO



DISC 1(ARRANGE VERSION) 1. OLGA BREEZE 2. URBAN TRAIL 3. AQUARIUS 4. FREE THE LOVE 5. ZUNTATA SOUNDS MANIA #3～OLGA BREEZE～ 6. ZUNTATA SOUNDS MANIA #4～URBAN TRAIL～ DISC 2(ORIGINAL VERSION) DARIUS II 1. OPENING～COIN 2. OLGA BREEZE 3. MUSE VALLEY 4. JAMMING 5. WAR OH! 6. ROUND CLEAR 7. Cynthia 8. Planet Blue 9. BOSS 2 10. To Nari 11. say PaPa 12. ALL CLEAR 13. NAME SET 14. ENDING NIGHT STRIKER 15. COIN～OPENING 16. URBAN TRAIL BOSS 1 ROUND CLEAR 17. TRANCE PARLENT IN BLUE BOSS 2 18. BRAIN WORKER BOSS 3 19. AQUARIUS 20. FLY AWAY BOSS 4 21. TERARIST BOSS 5 22. ma-gu-ri-ve 23. BURNING ROAD BOSS 6 24. シ・メール 25. commune

CCD：PCCB-000 ¥3200(税込) 1989年11月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

スーパーソニックチーム GSMセガ3－／SSTバンド

©セガ



1. ファイナルテイクオフ(アフターバーナー・アレンジバージョン) 2. スプラッシュウェイブ(アウトラン・アレンジバージョン) 3. スーパーモナコGPのテーマ(アレンジバージョン) 4. ラッシュ・ア・デイフィカルティー(ターボアウトラン・アレンジバージョン) 5. テトリミックス(アレンジバージョン) 6. テトリミックス 7. スーパーモナコGP 8. ターボアウトラン 9. ゴールデンアックス

1989年10月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM

CD：PCCB-00009 ¥2500(税込) CT：PCTB-00001 ¥2500(税込)

ナムコ・ベストヒット・パレード



1. 素敵なオーダイン(オーダイン) 2. ベラボーマン(ベラボーマン) 3. ちょっとマッピー男の子(マッピー) 4. アドバンテージ・ラブ(ファミリーテニス) 5. 花のチャイクエ音頭(チャイルズクエスト) 6. 恋のダーク・ホース(ファミリージョッキー) 7. かっとびラリーX！(ニューラリーX) 8. レベルUP！ときめいて(チャイルズクエスト) 9. ダンシング・ブービー(ナムコクラシック) 9. ダンシング・ブービー(ナムコクラシック) 10. 恋のディグダグ(ディグダグ) 11. 目蒲線の女一リブルとラブルのお話一(リブルラブル) 12. ワンダーモモ(ワンダーモモ)

CD：VDRY-25023 ¥2500(税込) CT：VCHY-25013 ¥2500(税込) 1989年11月21日発売 ビクター音楽産業

ナムコサウンドエクスプレスVol.1 ワルキューレの伝説

©㈱ナムコ



I 本編 1. プロローグ 2. メイン・テーマ 3. ブラック・ドラゴン 4. ズール 5. 地下のテーマ 6. 城のテーマ 7. 舞踏会 8. エレキマン王 9. 暗闇のテーマ 10. マーベル・ランドのテーマ 11. オーロラのカーテン 12. カムーズ 13. エピローグI 14. エピローグII 15. メイン・テーマ(リプライズ) II SE特集

CD：VDR-14001 ¥1400(税込) CT：VCH-12001 ¥1200(税込) 1989年9月21日発売 ビクター音楽産業

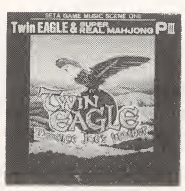
TOAPLAN GAME MUSIC SCENE ONE TATSUJIN



ワードナの森 ①火の山 ②工場跡 ③森の中 ④城の中 ⑤地下へ ⑥小人 ⑦のどか ⑧キング ⑨ジョップ ダッシュ野郎 ⑩MACOSA ⑩MACOSA ⑪SOUTH WIND ⑫DIXIE INE ⑬SAND STOM ⑭DEN ⑮BLACK TEA ⑯SECOND LINE ⑰SUN SET ⑱AMERICA Bye Bye ⑲CONGRA ⑳CUT OFF TATSUJIN ㉑BRAVE MAN～FAR AWAY ㉒SALLY ㉓HOPE ㉔FRIEND ㉕UNKNOWN ㉖CRISIS ㉗RECOLLECTION ㉘DOWN FALL ㉙AGAIN HELL FIRE ㉚READY TOGO～CAPTAIN LANCER ㉛EGYPT ㉜JUMPING ROLL ㉝MYSTIC GREEN ㉞IN SIDE DRIVE ㉟LAST DANCE ㊱GAME IS OVER ㊲REQUIEM ㊳GAT A CHANCE

CD：H24X-10005 ¥2472(税込)
CT：X21X-3505 ¥2163(税込)
1989年6月25日発売 ポリスター／DATAMレーベル

SETA GAME MUSIC SCENE 1 トゥインイーグル・SR麻雀PIII



TWIN EAGLE(アレンジ・ヴァージョン) ・Early Warring(Can't Sleep over 3 hours) ・Eagle Spirit 目撃(アレンジ・ヴァージョン) ・Slap ・Mercy killing ・With Fine ・Trap US. CLASSIC ゴルフ(オリジナル・サウンド) ・Birdie Shot ・Hole In One ・Be Careful！SLICE & HOOK ・Clear Blue Sky ・Kiss on the Beach 新作戦争スーパーリアルアクション・ゲーム(オリジナル・サウンド) ・Mind Control ・Death Wish ・恐怖!!大戦争男 ・Empower To Do 特殊部隊U.A.G.(アレンジ・ヴァージョン) ・再見 ・君の名は？ ・「奴がきたっ!!」 SR麻雀III(アレンジ・ヴァージョン) ・ミキとカスミの「…!?」

CD：H24X-10001 ¥2472(税込)
CT：X21X-3501 ¥2163(税込)
1989年4月25日発売 ポリスター／DATAMレーベル

嗚呼感動！ Best Game Music

CRACK DOWN・GAIN GROUND

ⒸSEGA



CRACK DOWN CRACK OF DOOM(DEMO BGM) CRACK DOWN(BGM1) AMBUSH(BGM2) OPPRESSION(BGM3) KILL OFF(BGM4) RUSH(BOSS SCENE) EYE CATCH(ROUND CLEAR) BREAK UP(ENDING-1P) FAR OUT(ENDING-2P) **GAIN GROUND** 原始～起～(勇者達のテーマ)(BGM1) 中世欧州～承～(BGM2) 革命前中国～転～(BGM3) 未来ロボット～結～(BGM4) 戦士の休息(ROUND CLEAR) 時空の扉(ENDING)

1989年11月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

CD：PCCB-00012 ¥1500(税込)

THUNDER CROSS コナミ矩形波倶楽部



▶サンダークロス・アレンジ・バージョン 1 Skywalker ▶サンダークロス・オリジナル・ゲーム・サントラ 2 The Thunder Fighters 3 First Attack 4 Skywalker 5 Machine Graveyard 6 Great Battleship 7 Endless Labyrinth 8 Fire Cavern 9 Final Base 10 Gloidential Mechanism 11 Stage Clear 12 Ranking 13 Game Over 14 A Long Way ▶A-JAX・アレンジ・バージョン 15 Final Command A-JAX ▶沙羅曼蛇・アレンジ・バージョン 16 Cross Fire ▶ホットチェイス・オリジナル・ゲーム・サントラ 17 Long Way to Danger 18 It's a Hard Way In The Suburbs 19 Make Me Dynamic 20 The Navigation On The Bridge 21 Ice Won't Let Me Go 22 And Only Did I My Duty 23 Soldier's Paths 24 Finally I Belong To 25 Just I've Done It 26 After The Terrible Running ▶グラディウスII・アレンジ・バージョン 27 Farewell

CD：276A-7703 ¥2843(税込)
CT：230T-3703 ¥2369(税込)

1989年5月21日発売 キングレコード／コナミレーベル

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.0



フラック・アタック 1 Counter Attack 2 Counter Blow 3 Counter Charge 4 Counter Work 5 Clear 6 Counter Mine 7 Counter Force 8 Counter Sign～Last-Ditch Resistance 9 Game Over 10 Ranking 11 Peace Sign **リングの王者** 12 The Main Event 13 Who Is The Strongest？ 14 Exciter！ 15 You Shall Smart For This！～The Main Event **クレイジーコップ** 16 Crazy Cop 17 Let's Move Out 18 Catch Those Robbers 19 American Mood 20 Great Shot 21 Police Force 22 The Harbor Punk 23 Take That, Cop！ 24 Don't Miss The Offender 25 Last Robber 26 Oh！ My God 27 Ranking 28 Great Police Power 29 Cooped Robbers **シティーボンバー** 30 Running Away 31 Escape～Area 1 32 Escape～Area 2 33 Clear 34 Escape～Area 3 35 Escape～Area 4 36 Game Over 37 Escape～Area 5 38 Fleer 39 Ranking 40 Success **餓流禍** 41 Sent On A Special Mission 42 The Air Force Base 43 Tough Enemy 44 Isolated Battlefield 45 Watch Out 46 Go Speedy！ The Navy Base 48 Bombardment 49 Went To The Ground 50 Priseworthy Braves 51 "Destruction" That's All 52 Triumph **ハードパンチャー** 53 Hard Blow 54 Let's Do It！ 55 Cross Counter 56 Powermeter 57 Introduction 58 Hard Puncher 54 You Can't Get Him 60 Kill Him 61 Power Up 62 Don't Quail 63 Judgement 64 Lost Game 65 Ranking 66 The Final Round 67 You Got Him 68 You Are Perfect！

CD：276A-7708 ¥2843(税込)
CT：230T-3708 ¥2369(税込)

1989年7月21日発売 キングレコード／コナミレーベル

エリア88 アルフ ライラ ワ ライラ／CAPCOM



1. Lonely Etranger(ROUND 5 ARRANGE VERSION) 2. CREDIT～PLAYER選択 3. SHOP 4. 油田基地(ROUND 1) 5. 地上戦(BOSS 1)～ROUND CLEAR 6. 雷雲(ROUND 2) 7. 空中戦(BOSS 2) 8. 森林要塞(ROUND 3) 9. 要塞(BOSS 3) 10. 砂漠(ROUND 4) 11. 地上空母(BOSS 4) 12. 渓谷(ROUND 5) 13. SPECIAL ROUND 14. 洞窟(ROUND 6) 15. 上昇(ROUND 7) 16. 海上(ROUND 8) 17. 戦艦(BOSS 5)～GAME OVER 18. 兵器工場(ROUND 9) 19. 最終戦(ROUND 10) 20. ENDING & STAFF ROLL 21. LAST RANKING

1990年1月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

CD：PCCB-00018 ¥1500(税込)

PLUS ALPHA ⒸJALECO



1. 凱旋序曲(TITLE)～COIN～GAME START 1 2. 風の踊り子(STAGE 1 "WIND COUNTRY") 3. EXTRA GAME 4. INTO BLUE(STAGE 2 "SEA COLONY") 5. BIRD ISLAND(STAGE 3 "FLOWER TOWN") 6. SUN COLORS(STAGE 4 "SNOW COLONY") 7. LAST HEARTS(STAGE 5 "SAND CITY") 8. ALBORADA(STAGE 6 "DARK SODOM") 9. NEO BAROQUE(STAGE 7 "EDEN") 10. GAME START 2—BOSS STAGE 11. ENDING THEME 12. CONTINUE～GAME OVER 13. 未使用曲1 14. 未使用曲2 15. INTO BLUE(ARRANGE VERSION) 16. 風の踊り子(ARRANGE VERSION) 17. SUN COLORS(ARRANGE VERSION) 18. LAST HEART(ARRANGBE VERSION) 19. VOICE COLLECTION

CD：PCCB-00015 ¥1500(税込) 1989年12月15日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

DIRT FOX

ⒸNAMCO



Running Up！(Arrange Version) Coin～Entry Running Up！(Solo I) Solo Ranking Running Up！(Solo II) Top Fox Running Up！(Megamix Version)

1989年11月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

CD：PCCB-00013 ¥1500(税込)

TETREMIX

ⒸSEGA



1. TETREMIX(DANCE MIX VERSION) 2. TETREMIX(HOUSE MIX VERSION) TETREMIX(ORIGINAL VERSION) 3. COIN～TETREMIX 4. DEADLOCK 5. GAME OVER 6. COMMUNISTIC INVASION(NAME ENTRY)

1989年11月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.1500シリーズ

CD：PCCB-00011 ¥1500(税込)

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.4

Ⓒ㈱ナムコ



1. おしゃべり① 2. ベラボーマン(アレンジ・バージョン) 3. おしゃべり② 4. ベラボーマン 5. おしゃべり③ 1. パックマニア 2. ファイナルラップ 3. クエスター 4. ドラゴンスピリット

1989年3月8日発売

CD：VDR-5282 ¥3000(別) LP：SJX-25050 ¥2500(別) CT：VCH-1907 ¥2500(別)

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.5

Ⓒ㈱ナムコ



1. オーダイン Coin～Game start 2. Round 1～Boss 1 3. Round 2～Boss 2 4. Round 3～Dream～Boss 3 5. Round 4～Shop～Boss 4 6. Round 5～Boss 5 7. Round 6(Game)～Game over シーケンス 8. Boss 6～Round clear 9. Round 7～Boss 7 10. Ending シーケンス～Ending 11. 未発表 Round X～未発表 Boss X 12. おまけ 13. メルヘンメイズ 1面～おかしの国 14. 2面～おもちゃの国 15. 3面～つみきの国 16. 4面～きかいの国 17. 5面～そらの国 18. 6面～びっくりの国 19. 7面～むしの国 20. 8面～へいたいの国 21. 9面～女王の国 22. ギャラガ'88 23. ロンパース

1989年8月21日発売 ビクター音楽産業 CD：VDR-5300 ¥2812(税込) CT：VCH-1913 ¥2359(税込)

IMAGEFIGHT ⒸアイレⅯ



1. TITLE BACK 2. INTO THE "IMAGEFIGHT" 3. INTRODUCTION 4. BOSS THEME-ACTIVE 5. YOU GET POINTS 6. FLIGHT OVER HTE CITY 7. LOOSE, LOOSE, LOOSE 8. BOSS THEME-NEGATIVE 9. THEME FROM FACTORY 10. ORGANIC ZONE 11. SKILL 12. INTO THE "REALFIGHT"～FRONT LINE 13. SONG"C" 14. QUIET CRISIS 15. FINAL MISSION 16. DEDICATE TO THE SUPERIOR FIGHTER 17. OVER.... 18. WHAT'S YOUR NAME？

1989年1月25日発売
アルファレコード／GMOレーベル
CD・S：15A3-4 ¥1500(別)
CT：15A5-4 ¥1500(別)

ミキのカスミとショーコのみつめていいよ！



1. ミキとカスミとショーコの(Na～) 2. ト・キ・メ・キ通学路 3. (Na～)今・恋・してるのプレリュード 4. (Na～)胸いっぱい精いっぱい 5. (Na～)ジョイフル・ホーリー・ナイト 6. (Na～)天使のドライブ 7. (Na～)Kya-pi-ba-ri-vi-ra-pyu 8. (Na～)フレンチ・フライド・キッス(Na～) 9. (Na～)夏はキラキラ 10. (Na～)卒業～GRADUATION 11. (Na～)CALL YOUR NAME

CD：H28X-10012 ¥2884(税込)
CT：X24X-3512 ¥2472(税込)
1998年12月21日発売
ポリスター／DATAMレーベル

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.6

Ⓒナムコ



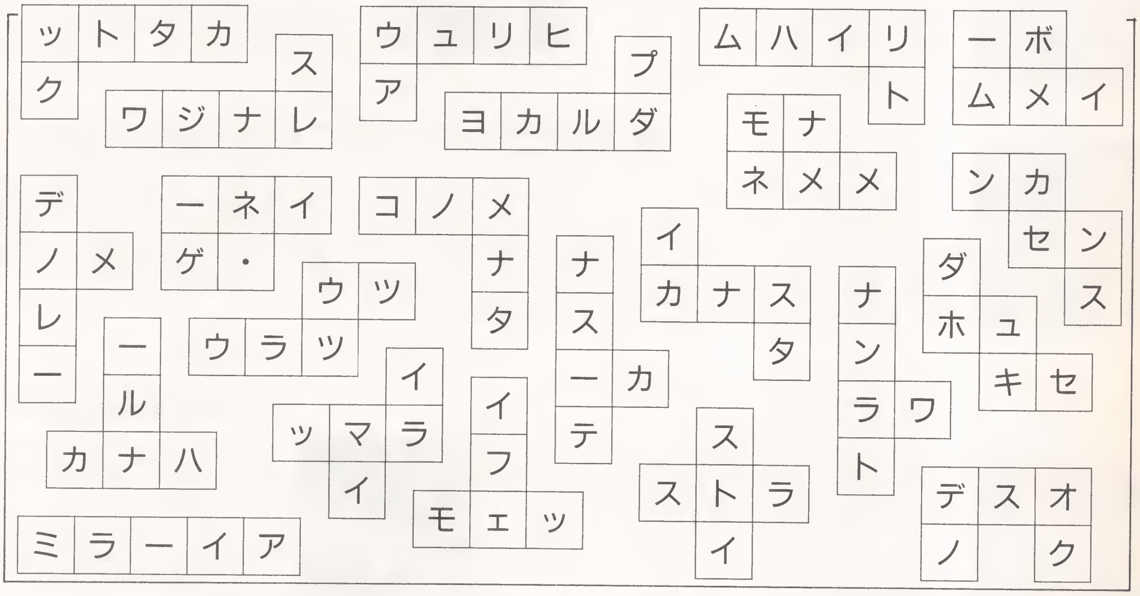
フェリオス 1. ディロスの丘(CHAPTER 1)／ラドーン／デススケル 2. 神殿～邪神との闘い／邪神の死 3. アルテミスの涙 4. 死の洞窟(CHAPTER 2) 5. 邪獣デュポン 6. ペルポレオスの空(CHAPTER 3) 7. 炎の怪物(CHAPTER 4) 8. デュポンへの挑戦 9. 塊の彷徨(CHAPTER 5) 10. 地獄の番犬(CHAPTER 6) 11. 光の剣フェリオス(CHAPTER 7) 12. デュポンの神殿～デュポンの最期 13. アルテミスの微笑～大団円 14. アルテミスの願い／勇者の碑 15. フェイスオフ **ロンパーズ** 1. COIN音～オープニング 2. サンバ！ 3. Old-Fashoned Music 4. くも、くも 5. ワルツ 6. The Rompers Show 7. どっでいどっでいどー 8. Thunder's 9. あくま 10. やっつけファンファーレ～スタッフロール 11. コンティニュー？ 12. メルヘンメイズ(アレンジ・バージョン) 13. ワルキューレの伝説(アレンジ・バージョン)

1989年10月4日発売
ビクター音楽産業
CD：VDR-5301 ¥2821(税込)
CT：VCH-1914 ¥2359(税込)

PENTIX

出題 APAPA

GM（ゲームミュージック）ベストオブザイヤー'89の発売を記念して、今回のパズルはそのCDの中のゲームの名前探しだ。



解き方

今回の解き方は2段階。

まずは、問題のブロック22個を、ブロックの回転アリで組み合わせ、10×11にまとめてほしい。

うまくまとまったら、その中からゲームミュージック ベストオブザイヤー'89に採用されているゲームの名前を見つけてほしい。ゲーム名は一直線に並んでいるぞ。

解答は見つけ出せたゲーム名とその数。当然、過不足なく見つけられた人を正解とするぞ。

これでよし、と思う解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。

しめきりは3月20日必着。正解者の中から5名を選んで、本当にごーかでしたとの返事も貰っている「豪華な粗品」を送ります。

それからパズルの難易度を、5段階は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。

ネタ切れで苦しんでいる僕に、救いの手も待ってるよ。

2月号当選者発表

六角ブロック回転パズルの正答率は55%で、いつもと大差なし。

難易度アンケート（正解者のみ集計）は、ベリーハードから順に3%・21%・22%・32%でした。

難易度がいつもよりイージー寄りなのに、正答率は普段どーりなのは何故だろう。

それにしても0個から6個までってなーに？ 僕が最後にチェックした時には、ちゃんと8個までになってたのに……と思ったら、その後で誤植のチェックをした人が、親切に（勘違いして）直してくれちゃったのでした。

うーん、これも間違いの多い僕のせい？

当選者

本谷 敏蔵君（東京都）
吉田 慎一君（東京都）
大久保 周君（千葉県）
副島 実君（奈良県）
森 重雅君（兵庫県）

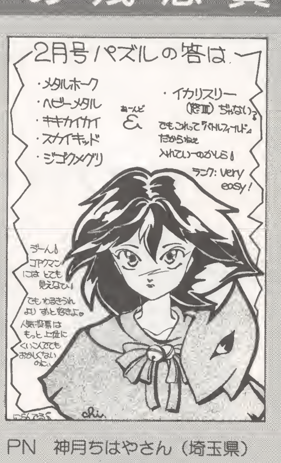
以上の5名。おめでとさん。

（APAPA）

今月の残念賞



PN 信天翁君（埼玉県）
励ましの掲載じゃだめ？……
…と、もう終わってるころかな？



PN 神月ちはやさん（埼玉県）
『怒III』ってゲームは、ちゃんとSNKから出てるぞーい。



PN 玩具安全マーク君（山口県）
イングなのだが、分かった人は全解答者中一人だけでした。



PN Take. S君（茨城県）
ヘビーメタルはピンボールではなく、セガのシューテ（つづく）



小林 達也君（東京都）
他のはともかく、地獄めぐりの「まぶしい」ってのは……。

君の部屋は激燃え

連射機能が内蔵されたSVG−8に、RPS−8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!



標準タイプ　RGB専用タイプ
SVG−8　¥34,800　¥29,800

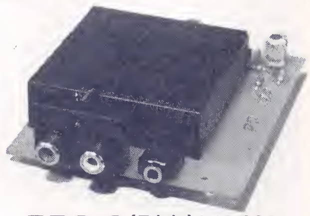
- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー調整がかんたんにできる。
- レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できる。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できる。



麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500



RPS-8(別売)¥8,000

絶賛発売中!!

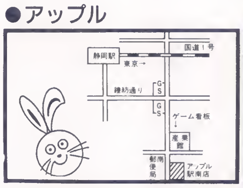
ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

■パソコン用
■マークIII用
¥2,500

悪魔城ドラキュラ…………¥34,000	スーパーリアル麻雀PII…¥12,000	火激……………………¥25,000
サンダークロス……………¥52,000	グラディウスIII…………¥148,000	グラディウスII……………¥58,000
脱獄………………………¥40,000	獣王記……………………¥48,000	少林寺への道……………¥ 5,000
ドラゴンブリード…………¥55,000	マグマックス………………¥ 5,000	天聖龍……………………¥48,000
スカイキッド………………¥10,000	ワードナの森………………¥13,000	ダブルドラゴン……………¥30,000
ゴールデンアックス………¥70,000	ワルキューレの伝説……¥120,000	麻雀学園…………………¥12,000
源平討魔伝………………¥34,000	タツジン……………………¥65,000	ナムコロムキット各種あります。
ストリートファイター……¥80,000	A−JAX…………………¥38,000	その他在庫がたくさんあります。
SRD………………………¥12,000	最後の忍道………………¥45,000	不要の基板を高価で買取ります。
西遊降魔録………………¥18,000	ライフフォース……………¥36,000	お電話下さい。

●アップル



●ソフトランド秀和



SVG−8は、ソフトランド秀和、アップルでもあつかってます。

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ３ヶ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子(シシガグチ)ケ口町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

[1]**ワルキューレの伝説**　クレジット～プロローグ～メインテーマ～黄金の城跡～さい果ての村の暗闇の森～カムーズ～エピローグ①～エピローグ②　[2]**ダライアスII**　オープニング～コイン～1面（オルガ・ブリーズ）～木星（Say PaPa）　[3]**ストライダー飛竜**　クレジット～防衛圏（1ステージ・デモ）～踏み込め！（1 Stage BGM 1）～野獣（1 Stage BGM 3）～シベリア坑道（大敵ーコングー）～動輪（2 Stage BGM 1）～大走破（2 Stage BGM 2）～ショート・スピン（3 Stage BGM 1）～逆転マイナーG（3 Stage BGM 2）～奪取！（大敵）～飛竜（5 Stage BGM 1）～冥王（大敵）～さらに…（Ending）　[4]**ナイトストライカー**　コイン～オープニング～1面～ボス1～寺院のテーマ～ボス6～シ・メール(エンディング)　[5]**ターボアウトラン**　オープニング～BGM 1～PARTS SELECT～BGM 2～エンディング　[6]**スプラッターハウス**　クレジット～アイキャッチ1～地下牢(ステージ1）～ボティイーター1～ポルターガイスト～森（ステージ3）～ピギーマン～讃美歌～アイキャッチ2～胎内洞（ステージ6）～マザー～エンディング　[7]**フェリオス**　クレジット～メインBGM～ラドーン～回転つぼ～地下へ～5面～コント～アルテミス～デュポンの神殿～闘い～クリア～エンディング　[8]**メタルホーク**　クレジット～MAP MODE A～BGM 1～BGM 2～ROUND CLEAR～ENDING　[9]**テトリミックス**　コイン～テトリミックス～デッドロック～ゲームオーバー～ネームエントリー　[10]**大魔界村**　クレジット～ゲームスタート～タイトルバック（マップ）～1 st BGM～2st BGM～6st BGM～STAGE CLEAR（鍵）～END～ENDING

1990年3月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・G.S.M.



CD：PCCB－00022　¥2,500（税込）
CT：PCTB－00005　¥2,500（税込）

「GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989」ついに発売になります。

とにかく聞いてみて下さい。今までならいろいろなCDを買ってきて、いろいろな曲をミックスして1つのテープにおさめていた作業をしなくて良いだけでなく、この1つのCDだけで各メーカーのサウンドのカラーが分かってしまう(これは大きいぞ)、89年はどんなVGMがあったのかを振り返れる1枚であることは確かです。

ただ収録時間の関係から(1タイトル5分半~7分余り)全曲を収録するワケにもいかず、色々と苦労して収録したようです。

収録タイトルはワルキューレの伝説、ダライアスII、ストライダー飛竜、ナイトストライカー、ターボアウトラン、スプラッターハウス、フェリオス、メタルホーク、テトリミックス、大魔界村の10タイトル。確かに89年を振り返るには充分なタイトルばかり（そりゃそーだって）。

2月5日にはCD発売を記念して各メーカーのコンポーザーの方々を集めて座談会も開きました。この件に関してはVGMコーナーを参照。

個人的にはウォークマン等で歩きながら聞くのではなく、家でじっくりと、ひとりながら聞いてほしいですね。

ディスク

悪魔城ドラキュラ ファミコン・ベスト



ーアレンジバージョンー 1. 遙かなる凱旋（Beginning）ー悪魔城伝説よりー 2. 血の涙ードラキュラIIー オリジナル・ゲーム・サントラ ー悪魔城伝説ー 3. 新たなる決意 4. 決死の対戦 5. ラルフ危機！ 6. 暗黒と緊迫 7. 地下からの脱出 8. 最後の戦い 9. エンディング ードラキュラIIー 10. Message of Darkness 11. Within these Castle Walls 12. Bloody Tears 13. The Silence of the Daylight 14. Dwelling of Doom 15. Monster Dance 16. Last Boss 17. Game Over 18. A Requiem ー悪魔城ドラキュラー 19. Underground 20. Prologun 21. Vampire Killer 22. Starker 23. Wicked Child 24. Walking on the Edge 25. Heart of Fire 26. Out of Time 27. Nothing to Lose 28. Poison Mind 29. Black Night 30. Voyager ーNESバージョンー 31. The Silence of the Daylight 32. Bloody Tears 33. A Requiem

CD：KICAー1005 ￥2,800（税込）
CT：KITAー1005 ￥2,500（税込）

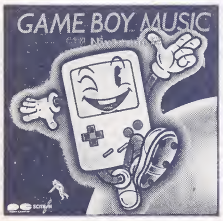
1990 3 月21日発売 キングレコード／コナミレーベル

音楽面でも評価の高いドラキュラ・シリーズが1枚のCDとなって3／21にリリース。悪魔城ドラキュラ。文句なしにオススメの1枚です！

内容はもードラキュラづくし！ VRC6をつみ、FCとは思えないほどの音で攻める悪魔城伝説、イカしているドラキュラII、なつかしの悪魔城ドラキュラ、日本では聞くことのできないNESバージョン、そしてアレンジバージョン2曲。

とにかくアルバムとしての完成度は高い！ 悪魔城ドラキュラなんてなつかしくて涙が出らぁ！ ちなみに初回特典は3作品のロゴステッカーがつくよ。

GAME BOY MUSIC



ーSUPER MARIO LANDー 1 メインBGMメドレー 2 地下BGN 3 シューティングステージBGM 4 チャイ王国のテーマ 5 エンディングメドレー ーGOLFー 6 GOLF BGMメドレー ーTETRISー 7 TYPE A 8 TYPE B 9 TYPE C 10TYPE A（初期バージョン）〜エンディング集 ーSOLAR STRIKERー 11追跡〜大暗黒星トリノ〜12戦闘〜トリノント軍〜13帰還〜マザー・アテナ〜

CD：PCCBー00023 ￥2,500（税込）
CT：PCTBー00006 ￥2,500（税込）

1990 3 月21日発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・・G.S.M

行く店行く店全てが売り切れで、本当に人気が高いんだなあ、と思わずにいられないGAME BOY。さっそくサイトロンから音楽集が出ます。その名も「GAME BOY MUSIC」。

収録タイトルは、スーパーマリオランド、ゴルフ、テトリス、ソーラーストライカーの4タイトル。しかもテトリス、初期バージョンの音楽も収録してあります。

構成はPSGと生音、シンセの音をいろいろな形でミキシングしてあります。これがなかなか面白く、PSGも本当に良い音がするのが分かってもらえると、とってもうれしいですね。

番外ディスク情報

ガデュリン外伝「生命の泉」



A生命の泉（ストーリー） B1. プロローグ 2. 戦乱 3. リュウ 4. ファナ 5. 出会い 6. 暗雲 7. 攻防 8. 崩壊〜飛翔 9. エピローグ

CD：PSCXー1002 ￥2,472（税込）
CT：PSTXー1002 ￥2,163（税込）

1990年 2 月25日発売 ポリスター

パソコンソフトとして羅門祐人が創始したガデュリンワールドは、文庫本、アニメビデオ、そしてCD、CTとマルチに転開している。

このCDにはストーリー部に人気声優の草尾毅と原えり子を起用し、本編アニメビデオにない新たなイメージの世界を構築している。

愛♥グラディウス

パラダイスワールド ①

川瀬みきお/P.O.E



♡バーニングフォース(ナムコ)のCDが偶然、僕の誕生日に発売したという…。買っちゃおーかなーと思ってるんだよん。宣伝になってない…。



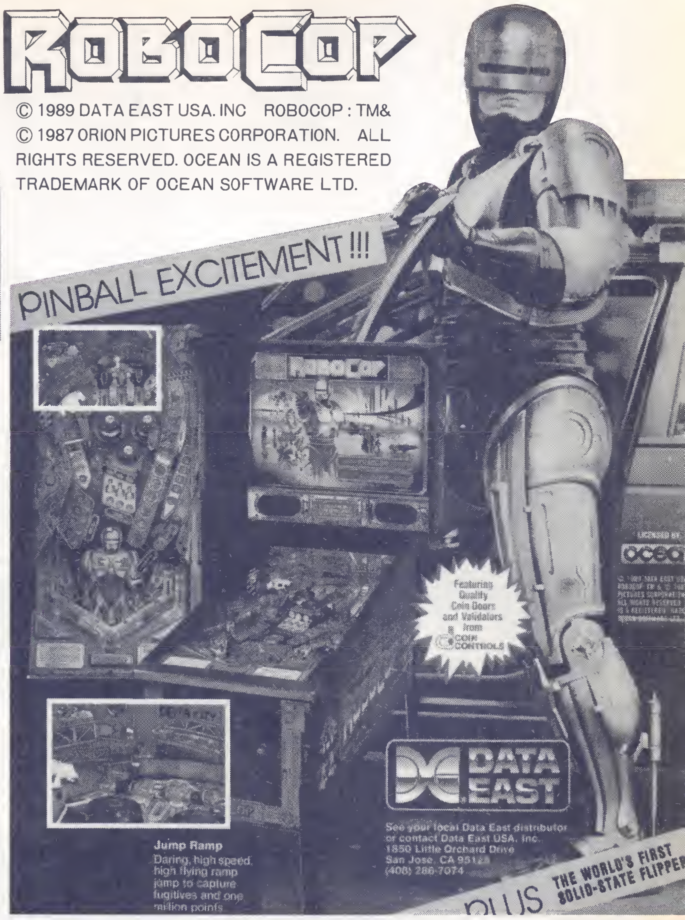
♡めずらしくロマンスに走ってしまった(?)次回は「涙のプラスアルファ」です。ギャグに走ります。



このシブイ本体を見よ!!(少しシブすぎるか？ 上にロボコップの生首をのせるとか…)

●ピンボールコーナー

C.C



先月の予告通りロボコップの紹介です。よかった　よかった。内心、間にあうか冷や汗ものであったのです。

この所まともに1機種の紹介をしていませんでしたが、今月はどうやらパターン通りになりそうです。まあ、べつに良いという訳ではありませんが、いつも通りだと、とりあえず安心という担当者の安易な心情なのです。

戦略的なフィーチャー

それではいつものマシン紹介と行きましょう。

今月のマシンは、データイースト社の「ロボコップ」。デコピンボール第7弾の登場です。

先月号でデコの人が言っていた様に、これといって派手なフィーチャーはないのですが、その分プレイヤーのレベルに合わせたプレイ方法が求められるので、シブイつながりのフィーチャーが多くなっています。

また、ボールコントロールのレベルが得点を大きく左右する点が多い事も、ロボコップを戦略性が高いピンボールにしている要素だと思います。

とりあえずそれらの各フィーチャーを見てみますか。

ロボコップ・プレイマニュアル

フィールド図を見ながら読んで下さい。

1 トップレーン

各ボールスタート時（1、2、3でエキストラボールは入らない）、1つだけライトが点滅しているレーンがあり、ここに通すと、ボール数×10万点の得点が得られる。

赤、黄、緑のライトを3つとも点灯（レーンチェンジ可能。フリッパーボタン）させると完成で、ボーナス倍率が上がる。完成ごとに2倍、3倍、4倍、5倍、となり最高5倍で、5回目を完成させると、左右アウト、リターンレーン4つの内1つにエキストラボールのライトが点灯する。

また、通したレーンの色（左から緑、黄、赤）と同色のターゲットを1つ点灯させる。

2 ターゲット

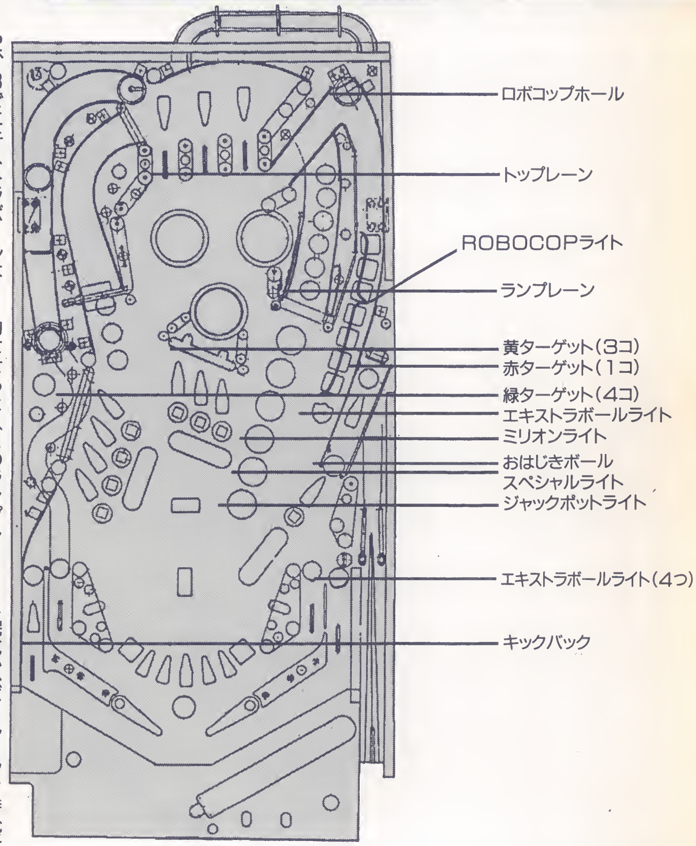
フィールド左に緑（4つ）中央に黄（3つ）、右に赤（1つ）とある3つのターゲット、1色を完成させるとランプレーン入口のロックライトが点灯し、ロックOKの状態になる。この時にボールをランプレーンに上げ、ジャンプを成功させると（このランプレーンは中央で切れていて、弱く打ったボールはそこから落ちて（クラッシュ）しまう）、ボールがロックされる。

ターゲットは完成させると、その下の照準ライトが1つ点滅して移動する。ライトが灯いているターゲットに当てて行き、これを4つ点灯させると、ランプレーンのミリオンライトが点滅し、ディスプレイでカウントダウンがはじまる。時間内にランプレーンに上げ、ジャンプを成功させれば、100万点が得られる。

赤のターゲットはキックバックの復活もかねているが、赤が完成していない状態で、トップレーンの赤に通した場合は、ターゲット完成と同時にキックバックも復活する。

ターゲット完成後の復活は、おはじきボールに当て、奥のターゲットに当てるのでテクニックが必要だ。

また、左のスピナーの+1000点ライトは、ターゲット完成か、ボールロック時（設定により変動）に、同色のものが点灯し、3つ点灯させれば、+3000点になる。



3 ランプレーン（ジャンプ）

ランプレーンに連続（各種スイッチに3回あたるまでは有効）でボールを上げる（もちろんクラッシュしないで）と、フィールド倍率が一定時間2倍になる。さらにはもう1度連続で上げればボーナスホールド。

4 マルチボール、ジャックポット

ロックライト点灯中にランプレーンにボールを上げ、3ボールロックさせるとマルチボールが開始。もちろん3ボールのマルチ。

マルチ中にランプレーンにボールを上げれば、ジャックポット獲得。ジャックポットは初期値50万で3色のターゲ

ット1つ当てるごとに10万上がり、最高100万点。
ジャックポット獲得後、3色のターゲット8個全部に当てると、スペシャルのライトがランプレーンに点灯するので、通せばスペシャルが得られる。
スペシャル獲得後は、8個のターゲットを照準マークの方だけが、前記の100万と同じ様に移動しているので最低4つ点灯させると、同じ様にランプレーンのミリオンが点滅する。
照準ライトの点灯数はミリオンを取るごとに1つづつ上って行き、最高8個灯けなければならなくなる。
この後はマルチ中、照準ライトのミリオンチャンスが続く。

5 ジャンプレコード

ランプレーンに上げた（ジャンプを成功させた）回数は1ゲーム中カウントされ、レコードを出した時点でボーナス点50万点が得られる。これは1ゲーム中1回しか取れない。またレコードでもハイスコアと同じくネーム入れが出来る。

6 ロボコップボーナス

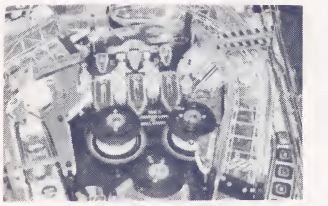
フィールド右上のロボコップホールにボールを入れると、ランダムで得点、ボーナスホールド、ターゲット完成（ロックライト点灯）、エキストラボール、スペシャルライト点灯などが得られると共に、ROBOCOPのライトを1つ点灯させる。
このライトを7つ（Pまで）点灯させると、その下のエキストラライトが点灯するので、もう1度ホールに入れるとエキストラ獲得。
エキストラライト点灯中にボールを落とした場合は、ROBOCOPのライトは点灯したままエキストラライトが消えるので、1回入れて再点灯、もう1回で獲得となる。

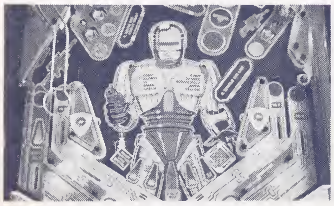
7 その他

3ボール目開始時の点が、40万点未満の場合、倍率の時と同じくアウト、リターンレーンにエキストラボールのライトが点灯する。

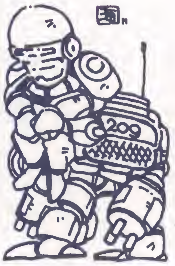
通好みのマシンかな

と、まあ以上がロボコップのフィーチャーでした。
どうですか、マルチのジャックポット後のスペシャル、ミリオンと続くものや、1つだけロックさせてジャンプレコードを狙ったりと、いろいろなテクニックを必要とされるフィーチャーではありませんか。やり込むほどにじわじわ熱くなってくるマシンだと思います。
そうそう、音楽もあい変らず良いのですが、今回は特にいい味が出ていると思います。ロボコップの音楽をうまく使って、見事にゲームとマッチしたシブさをかもし出しています。
見かけたら1度はぜひプレイしてみて下さい。きっとハマリますよ。


フィールド上部。左上のライトは、ロックすると点灯。


フィールド下部。ロボコップのコカンのライトはボーナスホールド。


ランプレーンの切れ方がよくわかると思います。



ポスタープレゼント

さて今月はデータイーストからおみやげをもらってきました。（こんなにまでしてもらったのにカラーに出来なくてすみません。ううう…）
前作マンデーナイトフットボールのポスター、パンフ、ミニマニュアルの豪華3点セットをどど～んと10名様にプレゼント。ゲーメストピンボールコーナーへ。3月15日までに送って下さい。よろしく。

DOHJIN コーナー

担当 APAPA

競争率の高くなった最近、少なく深く紹介するか、広く浅くがいいのか悩む。読者の皆の意見を聞きたい。

投稿規定

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送って欲しい。最近値段を書いてない人が多いぞ！

本のPRとして、読者への短いメッセージも書いてくれれば、なお嬉しい。

伝言板には同人誌の広告、サークルの勧誘などを。ただし、特徴や売りをアピールすること。特にサークルは、誌上で会員を募集すると、会員が（当然だけど）全国に散ってしまう傾向があるので、注意しよう。

伝言板の締め切りは3月20日必着。掲載は6月号だよ。

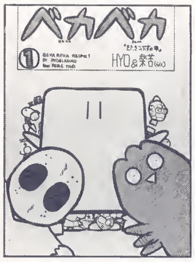
伝言板も同人誌も、住所、氏名、年令の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡の為に）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。

（APAPA）

同人誌紹介

ベカベカ①



サークルF-EBLE・MIND発行、A5版68頁オフ。ゲーメスト編集部員絶賛の4コマ集。BC京都のキャロット日記に綴られたものを、100作目まで収録。続刊の発行も期待される。

通販可。62円切手同封でまずは問い合わせを。

（〒602 京都市上京区室町通今出川上ル西入ル 蒔鳥屋町138 前川恵一）

GAME GAL FREAK 89 WINTER



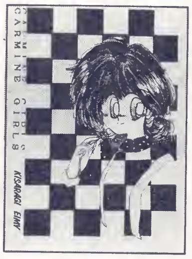
GAUNTLET発行、A5版68頁オフ、表紙3色。アーケードその他のゲームの女の子がテーマのマンガ&イラスト本。

「ゲームの女の子たちで構成されたこの一冊。これさえあればMARS計画だって怖くないぞ！」

通販可。700円の予定だが、まずは62円切手同封で問い合わせを。

（〒333 埼玉県川口市神戸402 平田方 GAUNTLET）

如月詠泉個人誌II CARMINE GIRLS



STUDIO CARMINE発行、A5版28頁コピー。メインはアリスのイラストストーリー。一部で既に有名人の如月詠泉君の、イラスト&トーク本。

「今回の本はちょっとしたお遊び本ですので、気軽に読めて楽しめる本でありたいと思っております」

通販可。4月30日までに、送料込み200円無記名小為替＋175円切手＋宛名カードを同封で。

只今お買い上げの方にオリジナル便箋プレゼント中。

（〒042 函館市榎本11-4 高倉方 STUDIO＝CARMINE まっ赤な女の子係）

中トロ倶楽部2巻



STUDIO SUMAK-発行、A5版108頁オフ。10月号で紹介した、同名の本の第2巻。

以前のマンガオンリー本よりも、バラエティ誌の色が濃くなっている。

送料込み700円の無記名小為替で。

（〒106 東京都港区六本木3-2-21-104 篠崎方 荒縄酢巻）

SOLOMON PRESS



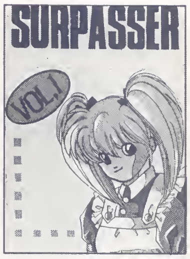
SOLOMON発行。A5版コピー。

予告通り、着々と続刊が出ているSOLOMON PRESS。1月号の紹介では名前が誤植していてごめんね。内容は小説、TRPGなどだが、それから想像するような堅い本ではなく、雑誌感覚の（実際雑誌なのだが）本。

通販可。Vol.2～4、Vol.6は100円、Vol.5は150円。175円切手＋希望の本の値段で。

（〒652 兵庫県神戸市兵庫区荒田町3-64-3 桜井方「SOLOMON」）

SURPASSER Vol.1



SURPASSER発行。A5版30頁オフ、表紙フルカラー。

愛媛、福岡に支部を持ち、東京に本部のある、メンバー27人のゲームサークルSURPASSERの会誌。

まだ指針のさだまっていない感のある本だが、サークルの会誌というものは、そういうものなのかもしれない。

内容は主に、ゲームに関するフリートークで、ゲームセンターの店長の言葉もある。サークル活動の発展とともに、会誌の発展を期待します。

通販化。送料込み400円の無記名小為替で。

（〒790 愛媛県松山市畑寺町2丁目4-16 徳田慶子）

Phantasts Vol.1



サークルAS発行、A5版68頁。

テーブルトーク・RPGをする人、していない人、したい人の為の本。

内容は、TRPGに関するトーク、うんちく、小説、イラストなど。

特定のルールに拘らず、該当範囲を限らない本。しかしそのため具体性に欠ける部分もあるので、その辺のフォローを続刊では望む。

通販可。800円の無記名小為替と郵便番号、住所、氏名「Phantasts Vol.1希望」と書いた紙を同封のうえ。また、会員も募集中。

（〒270-12 茨城県北相馬郡利根町布川2076-24 佐藤僚）

FF BRAND



PERSONAL



流浪の民社発行、A5変形版100頁オフ、A5版92頁オフ、表紙2色。

2冊ともFINAL FANTASYの本。

FF BRANDはマンガ、小説。PERSONALはマンガ、フリートーク。

僕は、女性RPGプレイヤーは、男性よりキャラへの感情移入が激しいように思いますが、この2冊は、そんな女の子たちの力のあふれる本です。

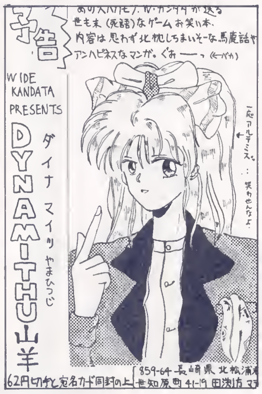
通販可。どちらも送料込みで800円の無記名小為替＋62円切手同封で。

（〒596 大阪府岸和田市並松町26-2 寺田武方「流浪の民社」）

伝言板

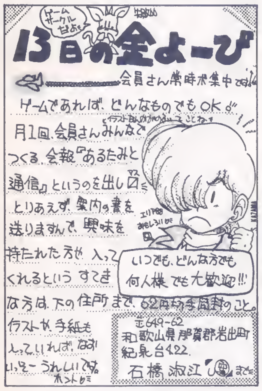
★先月掲載の『YOU&I』の連絡先の最後が欠けていました。正しくは南砂3－8－1－314です。



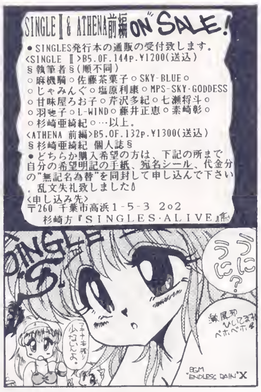














☆イベント情報
『DANGER ZONE』
場所・福岡勤労青年文化センター（ももちパレス）
日時・平成2年5月20日(日)
午前11時～午後3時
内容・ゲームに関するものなら何でも。
募集・直接、委託参加及びスタッフ（62円切手貼付封筒同封で）
（〒819 福岡市西郵便局私書箱4号 彩企画内DANGER ZONE執行部）

☆『Buning GAMES(仮)』会員募集。当サークルでは、文通やイラストの交換をしたり、たまにはイラスト&トーク本を作りたいと思っています。ゲーム好きな方、いっしょに燃えましょう!!
（〒813 福岡市東区青葉7丁目46－79 真鍋元）

☆私達はゲーム同人誌『BLIZZARD』を発行します。内容はアーケードゲーム、MSX、TRPGなど。32頁コピーで、値段は送料込みで350円。まずは62円切手同封で御連絡を。
（〒852 長崎市江里町14－7 渕上方『BLIZZARD』秘密基地）



広告漫画原稿大募集!!

☆キミも第2の石川次郎になろう!!

テクナートでは読者の方々から広告用の漫画原稿を募集します。ジャンル、内容は問いません。 但し、漫画の中のどこかにテクナートをアピールする表現を入れてください。例としてはゲーメスト12月号以前のテクナートの広告を参考にしてください。採用された方には賞金20,000円、さらに年間最優秀作品には大賞として100,000円を贈呈。メ切りは毎月末日、発表はその月の号の本誌誌上で行います。なお応募原稿は返却いたしません。

【投稿規定】プロ、アマ問わず。ケント紙にスミか黒インクで、サイズはタテ13cm ヨコ19cmのオリジナル作品に限ります。※原稿は折れないようにボール紙などで補強して送ってください。

【送り先】〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
テクナート GM漫画原稿係まで
たくさんのご応募お待ちしています。

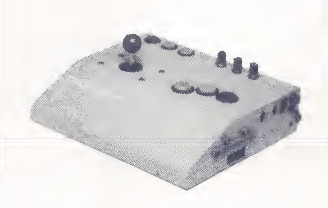
ゲームに金縛り!!



コントロールBOX(ニュータイプ)

さらにバージョンアップしました/
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラスさらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま//

- Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
- Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥26,000
- Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000



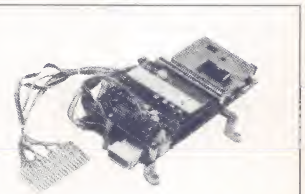
QC-1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800(21ピンケーブル付き)



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



FCマスター

ファミコンを完全RGB化/ 超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800(キット)¥24,800(完成品)。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

中古基板も常時2,000枚在庫/ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで/

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります/

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

ゲームランダムインフォメーション
GAME RANDOM INFORMATION

ゆうゆが来るぞ!!
'90タイトーファン感謝DAY IN マクハリ
参加者募集・3月6日締切

タイトーファン感謝DAY"みんなで遊ぼう"第2弾が、なんとあの幕張メッセで開催されることになったぞ!

アーケードゲームはもちろんのこと、ファミコンやPCエンジンを始めメガドライブ、ゲームボーイそしてメッセならではの広いスペースを活かした巨大迷路でファミコンワールドを実体験する立体ファミコン「コスモラビリンス」も登場するぞ。

それから、タイトーのイメージキャラクターでおなじみのタレント"ゆうゆ"も遊びに来てくれることになっているのでファンにとってはたまらないね。

何か楽しいことがおこりそう? そんなイベントに参加したい人は、どしどし下記の要領で申し込むこと。招待状が後で送られてくるよ。

日時：平成2年3月25日(日)午前11時〜午後4時
場所：幕張メッセイベントホール
応募方法：官製ハガキに①住所・氏名・年齢・電話番号②このファン感謝DAYのあることを何で知りましたか?(例：ゲーメストを見て)を書いてつぎの宛て先へ送ること。
宛て先：〒102 東京都千代田区平河町2−5−3
株式会社タイトー
タイトーファン感謝DAY事務局あて
※参加希望者多数の場合は、抽選して招待状を発送します。
締切：平成2年3月6日(火)当日消印まで有効。

メッセは2月28日のAOUに引きつづき、ゲームファンにとっては要チェックのイベント会場になったね。

ランダムピックアップ
ゲームセンター IN 大阪
ゲーメスト大阪現地特派員大募集!!

ゲーメストでは、大阪のゲームセンターめぐり「ランダムピックアップ・ゲームセンター・イン・大阪」の取材スタッフを大募集します。

是非やってみたいという人は、見本の記事を書いて送って下さい。記事には各ゲームセンターの住所・電話番号・地図・写真・イラスト、そしてどんなゲームセンターか、特徴などを詳しく書くこと。

募集する人数は、3〜4人を考えています。文章はもちろん写真を撮ったり、イラストも描いてもらいたいので、これらのできるグループで応募してもらったほうがいいね。

●応募要領
住所・氏名・年齢・電話番号・見本の記事を3月20日までに、ゲーメスト編集部「大阪現地特派員」係までに送って下さい。

書泉ブックマート
↓
冨士 宏
ワルキューレ
テレカセット
新発売!!

ゲーメストオリジナルグッズの店頭販売をしている、東京・神田の「書泉ブックマート」に新しいゲーメストのオリジナルグッズが仲間入りしました。

新登場のアイテムは、冨士宏先生によるワルキューレ、コアクマン、サンドラのテレホンカード3点セット。定価3500円。

●ゴメンナサイ。実は増刊号『ギャルズ♥アイランド』の発売が4月中旬にのびそうなのだ。人間シンボーだ!!

ビデオシステム創立5周年
新社屋披露　盛大に祝う


盛大なパーティ会場

あのラビオレプスの、そして麻雀夏物語、スーパーフォーミュラのビデオシステムが京都で創業して5年。しかも新社屋をつくりあげてしまったというから驚き。なによりもおめでたい。

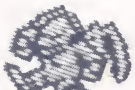
ということで、去る1月23日、京都の全日空ホテルで記念パーティが開かれたのだ。パーティの模様を報告するかわりにビデオシステムに関するニュースを紹介しよう。

①ビデオシステムは若い人が中心だ。社長の古川晃司さんが30才になったかならないか。開発メンバーは当然若い。ゲーメストの読者・投稿者から開発陣の1員となった人もいる。(会場で会って挨拶して下さいました。うれしかったですよ。)

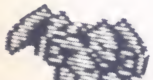
②2月27・28日のAOUショーにビデオシステムも出展するぞ。

●新住所——
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35—1
☎(075)723—0358

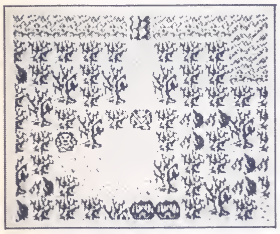
主役はオレだ!!



ゲームボーイソフト
レッドアリーマー〜魔界村外伝〜




敵をなぎ倒せ。だあー。


行け行けレッドアリーマー。

あのレッドアリーマーが帰ってきた、と言っても魔界村じゃないのだ。

今度は、アーサーではなくあの思い出しただけでも憎々しいレッドアリーマーが主役なのである。

すると、自分がレッドアリーマーになって、アーサーを迎え撃つのかと思えば、そうでもなくて、レッドアリーマーになり、魔界の危機を救うのだ。

レッドアリーマーと言えば、魔界村、大魔界村で、さんざん苦しめられたやつだけに、主人公となると愛着心がわくかもしれない。

というわけで、カプコンゲームの名物キャラクター、レッドアリーマ主役のゲーム「レッドアリーマ・魔界村外伝」カプコンのゲームをやったことのある人、特に魔界村や大魔界村をプレイしたことのある人は、やるしかない。

発売は5月中旬予定。価格3300円(税込)。

ディズニーをなめんなよ(死語)



「ヒットラーの復活」「ロックマン」といった名作を生みだしたカプコン・ファミコン・アクション(妙に韻を踏んでたりする)に新たな1作が加わった。「わんぱくダック夢冒険」がそれだ。『ホッピングジャンプ』『ゴルフスイング』等の新しい試みもあるので、アクションに飢えてるゲーセン野郎にオススメだ。キャラクターゲームにしては高目の難度なのでお子様にやらせておくにゃもったいないぞ。定価5800円で好評発売中。

(雑君)

GAMEST ゲーメスト 4月号プレゼント

プレゼント希望の人は…

3月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
3月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト4月28日発売6月号誌上にて発表。



⑨㈲アミューズビデオ米子提供TOKOROさんのキーホルダー＆小銭入れセット

TOKOROさんグッズ第2弾！小銭入れはゲーマーの必携アイテム。



②カプコン提供
わんぱくダック夢冒険FCソフト
（2名）

雑君先生もプレイ中！



①カプコン提供
スウィートホームFCソフト
（2名）

アクションホラーRPG の野心作！



⑩毎度おなじみ㊙生写真

キミの希望はかなえられるか？



⑧雑君パスケース

定期通学者の必需品！



③ナムコ提供
ウイニングラン鈴鹿GPステッカー
（10名）

キミはF−1のバトルを体験したか！



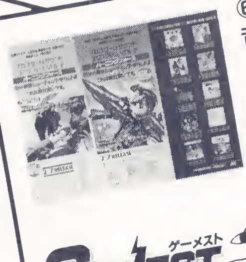
④カプコン提供
1941ポスター
（10名）

カプコン伝統のタテスクロールシューティングの本格派



⑦ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（5名）

毎回大好評の定番プレゼントグッズ



⑥ビクター音産提供バーニングフォースCDポップ（5名）

ビクターの全ゲームサウンドディスクリスト付きだぞ



⑤カプコン提供ファイナルファイトポスター（10名）

ムズイけどオモシロイ！今月の攻略は㊎石井会心の記事だ！

当選おめでとう　2月号プレゼント当選者発表

米子アミューズビデオ提供
ロックマン＆桃太郎ウオッチ
（北海道）柿木貴光君
（宮城県）鎌形友紀子さん
（茨城県）佐藤則久君
（千葉県）平林秀明君
（埼玉県）栄　宋者君
（東京都）山下　元君
（東京都）成島忠幸君
（東京都）三浦昭夫君
（東京都）高松恭央君
（神奈川県）小室　博君
（長野県）田中敏雄君
（岐阜県）平野博之君
（大阪府）山本浩二君
（兵庫県）宮城征人君
（広島県）中川　新君
（広島県）井上和志君
（香川県）星野和徳君
（熊本県）田中智彦君
（大分県）竹田雄三君
（鹿児島県）斜木重頼君

タイトー提供
ゆうゆカレンダー
（宮城県）菊地　隆君
（埼玉県）大木　威君
（東京都）荒木貴郎君
（東京都）泰楽健治君
（神奈川県）栗山幸樹君
（静岡県）遠藤一仁君
（静岡県）藤波充久君
（長野県）小林史尚君
（新潟県）鈴木秀幸君
（愛知県）田中裕二君
（愛知県）杉浦雅広君
（愛知県）鈴木　悟君
（奈良県）片山兼次君
（岡山県）真鍋裕行君
（香川県）西原圭一君
（高知県）藤本将景君
（福岡県）古賀貴寿君
（福岡県）山根浩幸君
（福岡県）千手裕介君
（佐賀県）中島　武君

アイランドオリジナルテレカ
（神奈川県）多胡智弥君
（静岡県）門名浩則君
（富山県）中村宏紀君
（鳥取県）鳥越義正君
（宮城県）渡辺保幸君

タイトー提供
S.C.I.ポスター
（茨城県）嶋田広文君
（埼玉県）榎本昌健君

（東京都）池田貴司君
（東京都）伊与田円良君
（東京都）高階俊嗣君
（神奈川県）角井真吾君
（静岡県）佐野太樹君
（滋賀県）川島英嗣君
（福岡県）野口賢一君
（長崎県）島田龍太郎君

(ゲ)大賞引出物セット＆受賞メーカー開発よせがき色紙
（埼玉県）下邑真樹君
（東京都）秋山　緑さん
（東京都）臼井政幸君
（神奈川県）北川雄一君
（大阪府）上田雅之君

㊙生写真セット
（北海道）佐々木基裕君
（栃木県）中村秀輝君
（千葉県）斎藤博希君
（東京都）福田　学君
（石川県）浜村真哉君
（福井県）浜田　悟君
（富山県）日光一男君
（奈良県）山本靖彦君
（山口県）林　繁彦君
（愛媛県）村田健二君

コナミ提供グラIIIポスター
（北海道）小田部雅人君
（北海道）谷川純也君
（埼玉県）立沢政行君
（東京都）中島悟志君
（神奈川県）青木和也君
（富山県）吉長宏史君
（岐阜県）大澤美幸さん
（和歌山県）岡見頼子さん
（大阪府）平山元気君
（広島県）大山京子さん

メルダック提供
スタッフジャンパー
（茨城県）初沢浩美さん
（千葉県）三船　純君

メルダック提供平安京エイリアン発売記念テレカ
（茨城県）石原建一君
（神奈川県）淡路紀之君

メルダック提供平安京エイリアン下敷とシールセット
（埼玉県）柳田　豊君
（三重県）高井文平君

メルダック提供平安京エイリアンTシャツ
（岩手県）児玉完司君
（岡山県）作部保次君

追っかけ命！プレゼント当選者発表

ゆうゆ直筆サインバインダー
（茨城県）相野台優君

ゆうゆでかポスター当選者
（北海道）福司大輔君
（岩手県）工藤堅太郎君
（茨城県）稗田裕規君
（茨城県）小松郎宏君
（群馬県）菅間光輝君
（埼玉県）山内一憲君
（東京都）高橋清彦君
（東京都）平尾　章君
（東京都）久田秀之君
（神奈川県）小川智子さん
（石川県）奥村哲也君
（岐阜県）原田房次君
（愛知県）北川昇良君
（奈良県）松本　渡君
（大阪府）児玉徳行君
（島根県）加納壮平君
（香川県）北谷嘉紀君
（長崎県）小田原裕樹君
（熊本県）門田徳利君
（宮崎県）渋谷健二君

ESWATフィギアプレゼント当選者発表
（福島県）阿部雄一郎君
（群馬県）高橋文明君
（長野県）丸山理樹君

めざせ ハイスコア!!

AOUショーではNEWゲームがたくさん登場しますが、この時期のハイスコア集計はちょっちつらい。モードやゾーンが少ないゲームを望む(無理だな)。　（担当）

コミュニティスペースNTK2店合同 ☆=12

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタフォックス(1P)	1,336,000	AVG-WAR	5面
2	カプコンワールド	1,320,800	JAF-AOI	1P ALL
3	シャドーダンサー	741,750	JAF-AOI	ALL
4	ダライアスII (下のZゾーン)	3,339,520	DNA"びいと"T-S	1P ALL
5	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'16"765	Y. O	
6	スーパーフォーミュラ (スズカ)	2'56"368	ERIKO	
7	ギガンデス	944,900	AVG-WAR	
8	グラディウスIII	5面ラスト	滝尾(尼)	
9	テトリス	767	BMW	カンスト時のライン
10	スーパーマスターズ	−10	Y. O	ホールアウト

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10　☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	1,015,400	E-SWAT'S ATTⓒ	2周クリア、イージー
2	ファイナルファイト(ガイ)	1,679,780	ミキとカスミとショーコスギあたたち	5面
3	グラディウスIII'(D)	851,320	E-SWAT'S ATTⓒ	テクニカル、FF、10面
4	ブロクシード	436,914	TUBですTUB	ライン212、レベル51
5	クォース(1P)	442,740	GLD-T・S	R8、B1,309
6	クォース(2P協力)	1,629,300	GLD-T・S DLG-H・H	B7,418
7	スーパーマスターズ	−12	Karvarion	クリア
8	スーパーフォーミュラ (チャンピオンシップ)	5'53"354	あせい	1P、ポイント28
9				
10				

プレイシティキャロット琴似店 ☆=8

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル　☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(2P・6速)	2'42"917	NGM-師匠	予選タイム 26"933 2周設定 ノーマル
2	S.T.U.N.ランナー	737,835	ひるみなきスタンランナー WHIM-KEK	スタートレベル1、ノーマル、レベル-17
3	エアバスター	1,061,900	BREM-ワンダー中林 from北見BOK	全クリア 残-3 ノーマル
4	S. C. I.	10,321,780	全国No.1 あきらめない? NGM-師匠	クリア ノーマル
5	ファイナルファイト	1,586,610	BREM-VATSHU	R-5 コーディ ノーマル
6	R-TYPE II	1,040,100	BREM-スケベなキミちゃん	2周クリア ノーマル
7	グラディウスIII	1,056,820	BREM-徳光慎之介	R-10 セレクトB-F ノーマル
8	ゴーストバスターズ(1P)	3,471,900	名前をかえたァ〜い 伊達直人	1コイン R=6 ノーマル
9	デンジャラスシード	4,002,700	BREM-本命BOK♡	クリア ノーマル
10	鮫!鮫!鮫!(1P)	2,292,960	Y'	エリア10-04 イージー設定

ファミリーランド ☆=3

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F　☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・A)	407,920	FRP	7面
2	グラディウスIII (テクニカル・B)	1,277,100	AION-GND	11面
3	グラディウスIII (テクニカル・C)	353,290	AION-GND	7面
4	グラディウスIII (テクニカル・D)	774,120	EXCEED-こにし君	10面
5	グラディウスIII (テクニカル・EDIT)	303,320	HUL-AION-KGT.A ☆80%だぜ!	E・レーザー M・A君 7面 タコ 元気?
6	カプコンワールド	(オールクリア) 941,700	HUL-AION-WIN	最後の問題です。あきらめずがんばって下さい。
7	スーパーフォーミュラ	6'07"789 23PTS	MoAi-AION-M.TAN (マクラーレン使用)	イギリス・日本・1位 USA・4位 モナコ・5位
8	デンジャラスシード	1,708,300	HUL-AION-ATN	ステージ8 αβγ合体!
9	鮫!鮫!鮫!	857,770	BIBINBA 会長SPS	
10	バーニングフォース	申請中	だれか出してよー。	

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市土手町15　☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	1,046,700	BSBUS-ATTⓒ	全2周ALL
2	ブロクシード㊠	ライン=213	BSBUS-美少女仮面 ポワトリンⓒウッ	349209 ごきげんよう
3	エアバスター	469,410	BSBUS-ODAⓒウッ	ノーマル4面
4	スーパーフォーミュラ (チャンピオンシップ)	5'54"424	BSBUS 早射ちNIKⓒウッ	DP-28 職業○馬 ウッ
5	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P、6速)	2'48"802	BSBUS-NSCⓒウッ	どんだば。ウッ
6	ファイナルファイト (コーディ)	955,080	BSBUS 若奥さん米屋ですⓒウッ	ホカホカのこし ……ひかり ウッ
7	ポンピングワールド	2,831,050	BSBUS 右曲りの昆布ⓒ㊵ウッ	ノーマルALL
8	カプコンワールド	1,886,900	BSBUS-elf O-RAZER ウッ	OP麗ちゃんの奴隷
9	メタルホーク	12,681	BSBUS 津軽ケーキ屋Jr.Ⓢウっ	ギギの腕輪使用
10	グラディウスIII (テクニカル)	10面	BSBUS= BSバスターズⓒウッ	ミソのみ㊠ バカタレ! ウッ

ゲームポイントフリーウェイ ☆=4

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12　☎(011)684-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	Ⓐ674,120 Ⓑ701,630	君は白銀の世界を見たか? AION-FPS-SJr.	R-10 ノーマル R-11
2	グラディウスIII	Ⓒ556,030 Ⓓ694,430	テトランパンチ喰らう AION-FPS-SJr.	R-9 3機 R-10
3	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'14"492	AION-FPS-SJr.	
4	スーパーフォーミュラ (スズカ)	2'46"581	AION-FPS-SJr.	
5	スーパーフォーミュラ (デトロイト)	2'17"661	FPS-IKUⓁ鳥	
6	スーパーフォーミュラ (チャンピオンシップ)	5'52"392	AION-FPS-SJr.	
7	S. C. I.	10,353,140	FPS-M.GD	1コインALL
8	R-TYPE II	810,400	LGP(老人ボケ!?) YUKI No.10/28	2-3 ノーマル また来てね! by仙
9	ブロクシード	410,597	AION-FPS-SJr.	ノーマル レベル52 ライン181
10	鮫!鮫!鮫!	1,469,330	ULTIMATE-FPS WHIM-SHARK!	ノーマル 09-07

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内　☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ (ワールドGP)	6'06"835	SG-(ナニーニ)KI? はや〜いぼく、おそ〜いキミ!	モナコGP5位 W-2、P-16
2	ファイナルファイト (コーディ)	915,860	General-岡原朝希	4面ボス
3	ファイナルファイト (ガイ)	877,980	General-岡原朝希	4面ボス
4	ファイナルファイト (ハガー)	614,200	General-岡原朝希	3面ボス
5	エアバスター	1,184,430	Genaral-SHION	ALL!! 残×7
6	デンジャラスシード	4,027,800	General-Masaki	α、β、γ合体、ALL!! 表面ノーマル、まだまだのびる
7	鮫!鮫!鮫!	1,703,200	あじくん	9-9
8	バーニングフォース	5,126,540	Genaral-Silph	裏²、残×4、ALL
9	クォース(2P協力)	491,780	1P General-Masaki 2P Genaral-Silph	1■1076、2■949 S-79、1機、ノーマル
10	ダブルドラゴンII	94,210	J-RANK	

ハイテクセガ弘前 ☆=3

青森県弘前市2-6-5　☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード(スコア)	580,683	E-SWAT'S ROM1990ⓒ	ノーマル設定 ㊠
2	ブロクシード(ライン)	ライン=230	E-SWAT'S ROM1990ⓒ	ノーマル設定 ㊠
3	ブロクシード(レベル)	レベル=62	E-SWAT'S ROM1990ⓒ	ノーマル設定 ㊠
4	クォース(1P)	286,580	E-SWAT'S ROM1990ⓒ	ノーマル設定 6-9、B=1020
5	クォース(2P協力)	388,260	ROMⓒ & TOP-SSS-碇屋れい	7-4
6	スーパーマスターズ	−16	EVE	ノーマル設定 ALL
7	シャドーダンサー	664,150	2001年 RSP-M・Y・P佳	ノーマル設定 ALL、忍×3
8			これより妖怪部門	
9	パワードリフト(D)	6'49"55	OAG¹²-めーしゃ㊱	ノーマル設定 ALL1位
10	サンダーブレード (city)	5,991,210	TOP-MMM-椎管板㊱	ノーマル設定 ALL、ノーミス

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目　☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	766,800	LAP-まっぴー	ノーマル 1コイン 4-2
2	クォース(1P)	270,730	蘭丸	2機設定 (983)
3	グラディウスII	1,180,300	TOMCAT	ノーマル 3-1 装備?
4	ミッドナイトレジスタンス	1,776,700	NTT ㊎	ノーマル ALL
5	R-TYPE	1,132,200	RRが出てくやしい FZR400R	ノーマル ALL
6	アウトラン(D) Ver I	4'35"62	アウトランは本当に面白かったセガさん、ありがとう。	1接(2.2秒おくれ) もう引退!
7	テトリス	999,999	SOE-FINAL-NEC	(南7条店) ノーマル ライン999+α
8	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	8'50"72	SOE-FINAL-NEC	(南7条店) ミニライドオン
9	パワードリフト(B)	6'58"09	SOE-FINAL-NEC	(南7条店)
10	パワードリフト(D)	7'04"43	JDT-DIO	(南7条店)

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (D)	966,400	てきとう君	10面 青ガニ
2	ブロクシード	484,944	JOE	レベル52、ライン205
3	鮫!鮫!鮫!	1,636,640	更新者がいないよ	ノーマル設定 9-8
4	R-TYPE II	1,200,000	やってません	ノーマル設定 2-6
5	ファイナルファイト (コーディ)	1,443,780	General-岡原朝希	ノーマル設定 5面ボス
6	カプコンワールド	1,298,900	日本一の超ほざき男	ALL
7	ポンピングワールド	3,690,530	㋡と呼ぶ	ノーマル設定 ALL 残×8
8	パズニック	8,062,400	Y. F	ノーマル設定 8-3-1
9	シャドーダンサー	701,850	MoAi-M.TAN	ノーマル設定 ALL 忍×3
10	クォース(1P)	396,290	General-Masaki	■1,277 7/9 イージー設定

ハイスコア通信欄

秋田キャロットハウス（秋田）

秋田CHの会報「にんじんあたっく」はVol.30で終了となります。問い合わせは3月10日まで。175円切手を同封の上お早めに。

ゲームインカナザワ（石川）

今年からサービスDAYが毎月第3火曜日に変わりました。

イエローハット（愛知）

只今永久保存版としてテトリスを当店でカンストした方はどんな方でもハイスコアボードに載せてもらえるキャンペーン（？）をしています。先着50名。◀店▶

ハイテクセガ長浜（滋賀）

コミュニケーションノートができました。遠くから来た人でもノートにメッセージを残していって下さい。

ビッグキャロット京都（京都）

ロンパーズが激あつい。

ジョイランド松江（島根）

ゲーメストに出してから1年になりますが全国レベルの高さにかないません（お客様H談）

ゲームプラザ（熊本）

ワールドスタジアム'89対戦者募集中（ド真中勝負）あそびに来なっせ　ゲームプラザ

ハイスコア掲載店 改訂計画発表！

最近、ハイスコア掲載を希望する店がたいへん増えています。しかし、現在これ以上店を増やすことは紙面の都合でできない状態になっています。

そこで、それらの希望を満たすべく、50号を目標に多少の掲載店の入れ替えを予定しております。くわしいことは号を追うごとに説明していきますので見逃さないようお願いします。

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (ビギナー)	454,170	MINORU(す)	ALL ノーマル 残2
2	グラディウスIII (ビギナー)	364,430	IHI	ALL
3	グラディウスIII (テクニカル・B)	326,780	IHI	S-7
4	グラディウスIII (テクニカル・B)	308,330	えのわんぱくハム	S-7
5	デンジャラスシード	3,453,600	MINORU(す)	ALL
6	ファイナルファイト (コーディ)	632,110	MOI	3面
7	ファイナルファイト (ガイ)	576,860	TOM	3面
8	プラスアルファ	1000万+α	LUCKY	8-7 残35
9	ゼロウイング	1,656,260	名前募集中	11-10
10	レインボーアイランドEX	5,511,980	(正)	R-28

ウィルトークタイトー高崎2号店

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスIII (Xゾーン)	3,152,250	MAX	1コインALL、ターボあり ノーマル 3機 2画面
2	バイオレンスファイト	11,573,870	ANK	1コインALL、バットブルー ノーマル
3	カプコンワールド	779,800	ヒゲゾラ男	1コインALL ノーマル アシスト2人
4	R-TYPE II	665,200	ピザ	ノーマル、3機
5	グラディウスIII (B)	448,910	YAG	8面 ノーマル
6	チャンピオンレスラー	13,963,400	青龍	1コインALL ノーマル
7	トップランディング	687	斉藤正光	1コインALL ノーマル
8				
9				
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=4

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	1,619,850	ATF-Z卒-K.K(深)	ノーマル 1コイン ALL 忍×11
2	ファイナルファイト (コーディ)	1,585,930	CSD-NEU	ノーマル 2人 5面ボス バスターシールド使用
3	ラインオブファイヤー (1P)	5,719,760	MB-ひびき洸(呪)	ノーマル 1コイン ALL クリア優先
4	ラインオブファイヤー (2P)	12,327,180	1P MB-ひびき洸(呪) 2P CSD-NEU	ノーマル ALL 2P側 呪われています
5	ブロクシード (ライン部門)	209	MB-SP♡JUN(甘)	ノーマル 476016点 超手抜きですかあ?(洸)
6	ブロクシード (スコア部門)	628,370	MB-SP♡JUN YOU YOUでの負けを返す	ノーマル LV=48
7	メタフォックス(1P)	2,340,000	CSD 6 御犬様ことフォルテシモ	ノーマル 1コイン ALL 飼い主は田村えり子
8	ESWAT(1P)	2,557,100	MB-殺人マシーン28号 CSD-NEU	ノーマル 計2名 番外地なくなった事件
9	メガブラスト(連)	778,400	CSD 薔薇の女王様-NEU	ノーマル 1コインALL
10	クォース	452,040	G. C. A	ノーマル 2機 B=1385 S=83

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	D.P=4,923	PCB	ノーマル
2	クォース	254,100	NORI-P	6-9 イージー2機 B=972
3	シャドーダンサー	1,138,900	ゲームデザイナー入門は参考になったH.W	忍×7 1コインALL ノーマル
4	ラインオブファイヤー (1P)	3,748,110	ADAM	1コインALL イージー
5	ラインオブファイヤー (2P)	5,987,280	AKD & ADAM	パーフェクト×1 イージー ALL
6	S.T.U.N.ランナー	285,975	NTD	レベル1 スタート ノーマル
7	ファイナルファイト (ガイ)	566,860	ZIL-APPLE	ノーマル 3人設定
8	R-TYPE II	823,200	ZIL-APPLE	ノーマル 更新なし!しくしく…
9	ブロクシード	351,961	ZIL-APPLE	上に同じ、つらいよ…
10	Xマルチプライ	6,852,600	ZIL-APPLE	ノーマル 4機設定 2-6 穴うめ。

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)25-7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	525,136	REO-SP	214ライン
2	クォース	321,100	NG3-XNO♡LILIA	2機設定 1010ブロック
3	テトリス	540,924	MIY	ノーマル ALL 470ライン レベル99
4	ゲイングランド	29,483,745	MIY	ALL
5	カプコンワールド	1,019,800	MIY	ALL
6	ミッドナイトレジスタンス	1,790,300	NG3-綾ちま☆ AVα+ar	ALL 残6機
7	メガブラスト	771,100	NG3-綾ちま☆ AVα+ar	
8	ナイトストライカー	48,231,700	大竹光雄	ALL Sゾーン クリア
9	ターボアウトラン	51,384,690	NG3-XNO♡LILIA	9'13"76
10	ターボアウトラン (オートマ)	50,115,830	YAS	9'20"42

ザ・アビニヨン

宮城県登米郡進町佐沼字錦174 ☎(022)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	595,889	BULI	レベル99+α
2	ウィロー	1,455,600	VURI	1コイン クリア
3	ゴールデンアックス	(パーフェクト)クリア	しぶ、村上	1コイン
4	TATSUJIN	2,829,780	優	
5	ヴォルフィード	7,353,150	優	
6	サンダークロス	1,894,840	X. T	
7	プラスアルファ	4,990,000	いるり	4周
8	Xマルチプライ	1,404,000	菅原	
9	ドンドコドン	134,200	佐藤洋介	
10	上海	350	まりちゃん	

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP (1P・6速)	2'50"717	ESFORCE-LUCK	
2	デンジャラスシード	1,458,750	MOO	8-D、ノーマル
3	グラディウスIII (D)	645,980	KEMA	10面、ノーマル
4	ファイナルファイト (コーディ)	1,379,670	NORI	5面 ノーマル
5	バーニングフォース	4,490,290	MJ-12 左真樹	ALL ノーマル
6	カプコンワールド	1,556,600	DRAGOM BLOOD	アシスト×0 ALL 1コイン
7	ゼロウイング	1,132,940	MJ-12 石塚朔	11-2(連)
8	クォース	1,014	CAT	6-8 ノーマル
9	鮫!鮫!鮫!	604,350	ESFORCE-BBOY	5-10 ノーマル
10	ポンピングワールド	2,687,660	KEMA	49面 ノーマル

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (コーディ)	1,473,460	MOO	ノーマル 5面
2	デンジャラスシード	3,418,500	ESFORCE-Z.K	ノーマル 連射あり 1コインALL
3	グラディウスIII (EDIT)	497,230	MOO	イージー 連射ナシ 9面 E・LASER
4	カプコンワールド	1,331,000	Austalts arzt Hlus	1コインALL
5	R-TYPE II	835,000	大豪院 SINTA	ノーマル 連射ナシ 1コイン 2-3
6	ミッドナイトレジスタンス	1,493,200	MOO	ノーマル 連射ナシ 1コインALL 1P
7	ミッドナイトレジスタンス	1,744,700	MOO・NHK	ノーマル 連射ナシ 1コインALL 2P
8	メガブラスト	766,400	MOO	ノーマル 連射ナシ 1コインALL
9	チャンピオンレスラー	55,012,700	HIT	ノーマル 1コインALL
10	ポンピングワールド	3,418,500	ESFORCE-ZK	ノーマル 1コイン 最終面

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7速)	5'42"12	布施博崇	D.P=5034 ノーマル設定
2	ファイナルファイト (1Pコーディ)	1,502,460	A&∞ 青木教授	ノーマルランク、エブ設定 1コイン5面ボス
3	スーパーマスターズ	−13	T. O	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	ダライアスII (上のVゾーン)	3,404,370	VAL-BEE自衛隊パワー	イージー設定 ターボ有 1コイン全面クリア
5	ダライアスII (Wゾーン)	3,541,780	佐藤幸夫	同上
6	ダライアスII (Xゾーン)	3,310,160	VAL-BEE自衛隊パワー	同上 ABDHMRX
7	ダライアスII (Yゾーン)	3,279,990	VAL-BEE 七瀬さん元気?	同上 ABEINTY
8	ダライアスII (下のZゾーン)	3,426,040	VAL-BEE自衛隊パワー	同上 ABEINTZ
9	ブロクシード	435,100	K. 宮本	ライン162 ノーマル設定
10	Xマルチプライ	2,629,900	佐々木ひでくに	1コイン7面 ノーマル設定

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	1,551,500	おいしそう(脳)ふたさん	永パ無し ノーマル、5人設定
2	ファイナルファイト	752,799	ひろあき	1ランクイージー、2人 ノーマルエクステンド
3	ゼロウイング(連)	1,789,950	渡辺くん(ほ)	2-5 イージー設定
4	ベイルート	375,750	のーみそとろとろふたさん	RD.7クリア、ノーマル、5人、10万エブリ
5	ブロクシード	448,650	とってもすいーと おはってる(ぶ)	ライン195、レベル51 ノーマル設定
6	デンジャラスシード	2,117,300	ACT-XYZ	RD.8-D ノーマル設定
7	鮫!鮫!鮫!	2,969,660	RYOKKO	RD.12-8 ノーマル設定
8	グラディウスIII	362,730	でじゃぶうひょひょ	RD.8 ノーマル設定
9	ギガンデス(連)	2,236,800	FHERISTAS-GIN	1コイン全8面クリア、永パ有、ノーマル設定
10	エアバスター	1,018,100	FHERISTAS-GIN	1コインクリア ノーマル設定

プレイキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (B)	683,570	OAG²-めーしゃ(妖)	S-9ボス
2	グラディウスIII (D)	680,100	OAG²-めーしゃ(妖)	S-9ボス
3	グラディウスIII (EDIT)	552,180	OAG²-めーしゃ(妖)	S-9
4	エアバスター	1,222,990	OAG²-めーしゃ(妖)	ALL 1P
5	ビーストバスターズ	3,033,990	OAG²-めーしゃ(妖)	S-6 1P
6	ブロクシード	419,613	OAG²-めーしゃ(妖)	レベル-35、ライン-137
7	デンジャラスシード	3,967,200	OAG²-めーしゃ(妖)	残9、B×3
8	ウイニングラン鈴鹿GP (1P、6速)	2'49"501	POWERD by T.Y	
9	バーニングフォース	4,671,180	RADISH-T.S	ALL 裏×3
10	カプコンワールド	1,573,200	Jesus Otoyan	ALL

プレイシティキャロット仙台店 ☆=45

仙台市青葉区中央1-2-3 第一ビル2F ☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP (4P、6速)	2'46"683	POLARIS	ALL
2	デンジャラスシード	3,865,750	AIŌN-ぼひぼひ!	ALL RAPIT
3	エアバスター	1,397,720	スーパーストロングマスク	ALL
4	ファイナルファイト (コーディ)	2,714,870	住職おがむなよ -RYU(逆)	1コインALL
5	グラディウスIII (EDIT)	464,490	ホッカイダー(うそ)	10面
6	鮫!鮫!鮫!	5,010,640	復活やるしか!	2周目10面
7	バーニングフォース	4,394,160	チームスッポコ(ス)	ALL
8	カプコンワールド	1,332,500	どうした茂木君(万)	ALL
9	R-TYPE II	803,300	AIŌN-ちょームズ!	2-4
10	バズニック	9,002,000	まんくん(浜)	8-3-1

プレイランドファンタジー ☆=6

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	366,076	POLARIS	ライン=240 レベル=64
2	グラディウスIII	8面	SPREAM-SAKI	ノーマル
3	ファイナルファイト (コーディ)	2,387,120	Cyber-Ryu	
4	ファイナルファイト (ハガー)	1,530,340	Cyber-Ryu	
5	スーパーマスターズ	−15	HTT(あ)	ノーマル ALL
6	R-TYPE II	814,500	PLE	ノーマル 2-6
7	ダライアスII (下Zゾーン)	3,520,000	PGP-MYE	三画面
8	ダライアスII (上Vゾーン)	3,441,080	SPREAM-チームスッポコ	イージー
9	ダライアスII (上Zゾーン)	3,311,100	PGP-LUM	ターボ付
10				

ゲームランドキンコンカン ☆=1

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,873,100	会田ハゲ CRUSHER-MEW(み)	M-J-V-D ALL (遅)
2	グラディウスIII (B)	R-9	Tommy	永パのため ラウンド優先
3	バーニングフォース	5,509,350	THU・あぶそかとる-α	ALL 残=5+1
4	カプコンワールド	1,630,700	M. O	ALL 2面ワープ
5	ファイネストアワー	6,042,410	THU かとるあぶそ-α	2周 クリア
6	クォース	295,340	会田ハゲ- CRUSHER-MEW(み)	R-6
7	チャンピオンレスラー	67,579,200	THU あぶそかとる-α	ALL コブラ使用
8	ゴールデンアックス	528.0	G. O	ALLノーミス AX使用
9	スーパーフォーミュラ	申請者なし		
10	R-TYPE II	申請者なし		

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-7 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタフォックス(1P)	2,747,000	DRACOLL	3機、ノーマル ALL
2	ブロクシード(1P)	352,872	TROPICAL-CAT	ノーマル ライン173
3	デンジャラスシード	3,975,250	あぶそ	イージー、連射速度 FULL、ALL
4	ファイナルファイト (1P、コーディ)	814,250	TROPICAL-CAT	2人、ノーマル 4面ボス
5	R-TYPE II	929,500	SUKA	3機、イージー 12面
6	鮫!鮫!鮫!(1P)	26,296,860	ラ=レダルーバ KAHM	3機、イージー 52-09(2Pバージョン)
7	カプコンワールド (1P)	1,415,700	FSX	ノーマル ALL
8	グラディウスIII (ビギナー)	566,430	DRACOLL	3機、ノーマル ALL TYPE.A
9	グラディウスIII (B)	389,010	SUKA	3機、ノーマル 7面ボス
10	グラディウスIII (ビギナー)	420,400	SUKA	3機、ノーマル ALL TYPE.D

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.15	No.33
No.17	No.34
No.18	No.35
No.20	No.36
No.22	No.37
No.25	No.38
No.26	No.39
No.29	No.40
No.30	No.41
No.32	No.42

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.15（'87 12月号）
No.17（'88 2月号）
No.18（'88 3月号）
No.20（'88 5月号）
No.22（'88 7月号）
No.25（'88 10月号）
No.26（'88 11月号）
No.29（'89 2月号）
No.30（'89 3月号）
No.32（'89 5月号）
No.33（'89 6月号）
No.34（'89 7月号）
No.35（'89 8月号）
No.36（'89 9月号）
No.37（'89 10月号）
No.38（'89 11月号）
No.39（'89 12月号）
No.40（'90 1月号）
No.41（'90 2月号）
No.42（'90 3月号）
（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア		PTS.	月　日	達成	
面　数		備考（タイム・残機）			
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

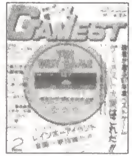
君こそGAMEST行

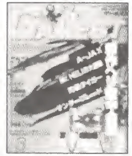
キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集:AMショー


No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


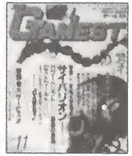
No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦


No.20('88 5月号)
特集:AOUショー


No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略


No.24('88 9月号)
特集:地獄めぐり
SOLD OUT

No.25('88 10月号)
特集:ロストワールド


No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン


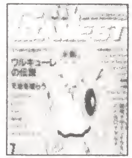
No.27('88 12月号)
特集:AMショー
SOLD OUT

No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て

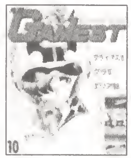

No.32('89 5月号)
特集:AOUショー


No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい


No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説


No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム


No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー

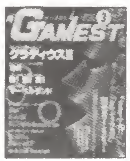

No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII


No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII


君こそゲーメスト！

その1

グラディウスIII	A	2周目5面	782,960	CYG㋫(㋫はサークル名？)	個人申請マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	B	2周目1面	全国8店の皆様		
	C	2周目1面	542,650	HST-㋔SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
			817,920	INGS-N.H	個人申請マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	D	2周目2面	722,190	BOM	ビッグキャロット京都(京都)
	EDIT	2周目5面	1,111,120	INGS-BOM㋣	個人申請マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	ビギナー・㊥		793,340	CGT-HなOL㋩	ゲームセンターコパIII(神奈川)
	ビギナー・㊥なし		793,120	URX-聖幻TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
ファイナルファイト	ガイ		3,069,020	市長落選ちくちくくん／EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	コーディ		2,714,870	住職おがむなよ-RYU㊣	プレイシティキャロット仙台(宮城)
	ハガー㊥		2,620,340(6面)	NOR.	ゲームプラザ(熊本)
	ハガー㊥なし		2,449,850(6面)	仕事バッチリ麻布くん／EXCEL-SSC-MYR	キャッスル&YOU²(東京)
ブロクシード	スコア		999,999	SDI-BOSTON	ハイテクセガ藤井寺(大阪)
	ライン		374	EXCEL-SSC-VAP㊎	プレイシティキャロット巣鴨(東京)
デンジャラスシード	㊥		4,182,900	きなこもち大好き／Mr.まさし君	キャッスル&YOU²(東京)
	㊥なしフルオート		4,144,900	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町(東京)
カプコンワールド			2,035,900	MAD㋟	キャノン最前線(愛知)
R-TYPE II㊥			1,432,700	URX-聖幻TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
ウイニングラン鈴鹿GP	1P・6速		2'44"954	R's-REMIA㊒帰省中	個人申請ゲームセンターチェックイン(広島)
	1P・AT		2'47"550	A.K.D.	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
	2P・6速		2'42"917	NGM-師匠	プレイシティキャロット琴似(北海道)
エアバスター			1,726,880	猿家派・MPP	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
クォース(2P協力)			3,084,720(6-1)	Pharla-NAO&CHI-Lutheta	個人申請ファミリーカーニバル(福島)
スーパーフォーミュラ	イギリスGP		2'14"492	AION-FPS-SJr.	ゲームポイントフリーウェイ(北海道)
	日本GP		2'42"169	㋐ショックウェーブMIU	ゲームプラザ(熊本)
	アメリカGP		2'06"725	KILL＝ころす？MIU	
	チャンピオンシップ		5'36"063	アタリの日本語版がおもしろい!! MIU	

集計方法改正後1回目の集計です。スペースの都合でページが飛んでしまっていますが、別に差をつけたわけではありません。ただ、書いてきてくれたゲームの数が多い方から順番になっています。また、㊥なしのゲームについてですが、先月号の記録を越えたものを掲載しています。ゲームの方ですが、グラディウスIIIは最終面とEDIT装備で永久パターンができるので面数勝負となります。ファイナルファイトは、エクステンドを入れて3人のみを対象にしています。20万エブリのものははずしてます。デンジャラスシードも㊥をつけることにより、フルオート連射よりもスコアが出るそうなので集計しています。(㊥の店は1軒だけ。)

99ページに続く

ジャックアンドベティ ☆=1

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,328,680	OAC-HAK-MAI	5面
2	デンジャラスシード	3,807,400	Rin-Russell	ALL
3	ブロクシード	254ライン	REO-SP	スコア 646168
4	ラインオブファイヤー	1,642,930	OAC-SRP㋮²	4面
5	ギガンデス	1,371,100	NG3-アバタール NAT³	Round 8
6	グラディウスIII(B-A)	687,570	NG3-XNO♡LILIA	ステージ9
7	R-TYPE II	847,900	NG3-アバタール NAT³	STAGE2-5
8	カプコンワールド	1,480,200	おいちゃん	1人 1コインALL
9	ポンピングワールド	2,968,240	OAC-KFT-K-S	全面クリア
10	フォートラックス	2'27"78	NOP	2P

二荒キャロットハウス

宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	683,730	0が3つ	ノーマル設定 R-4 プレーヤー
2	グラディウスIII(テクニカル・B)	742,280	XZF-小野沢様は天才だっ!!	ノーマル R-9 フォースフィールド
3	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	600,650	RIKAKO♡(実はCHOKU)	ノーマル R-9
4	グラディウスIII(ビギナー)	505,580	SRM-B.F[氷] 地球剣 愛国富士山落とし	ノーマル R-ALL タイプD フォースフィールド
5	デンジャラスシード	3,722,200	SRM-Y.S㋞	ノーマル R-ALL
6	鮫!鮫!鮫!	1,675,890	Ø8-N.O㊥(MB-SRM-宇塚)	ノーマル AREA 10-01 ㊥
7	エアバスター	920,680	平野ごめんのUWM㋗	ノーマル R-ALL 1ミス
8	バーニングフォース(ニューバージョン)	4.154,220	ALC 努力と根性だ	ノーマル R-ALL 裏!裏!裏! AUTO
9	クォース(1P)	414,620	0が3つ	ノーマル S-8/9
10	ブロクシード	レベル55	UWM㋗	ノーマル ライン216 スコア300094

筑波学園キャロットハウス ☆=5

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	864,840	SUCさんガンバレ♡	ノーマル 3機
2	ブロクシード	394,391	LSP-MSO-OUT	ノーマル レベル53 ライン205
3	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・AT)	2'48"702	LSP-デューク佐渡島	ノーマル 完全1P
4	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・6速)	2'48"451	LSP-TOPくん(K³)	ノーマル 完全1P
5	スーパーフォーミュラ(日本GP)	2'45"357	LSP-MSO-OUT	ノーマル ハンドル仕様
6	スーパーフォーミュラ(アメリカGP)	2'09"472	LSP-TOPくん(K³)	ノーマル ハンドル仕様
7	デンジャラスシード	3,828,600	DEAD 256㋩	ノーマル ALL
8	ファイナルファイト(ガイ)	1,680,300	TOP-ペルシャ麻呂	ノーマル 2人 5面ボス
9	鮫!鮫!鮫!	1,528,500	TOA-NEB(おやじファイト)	ノーマル 3機 10-05 連射有り
10	TATSUJIN	10,000,000+α	DSK LSPTOPSK256	ノーマル 3機㊥ 共に7-4で達成

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=85

東京都豊島区巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,466,100	ACT-MFC-妖豊色龍㋩㊞	ALL 1P側
2	ブロクシード	690,527	EXCEL-SSC-VAP㊎	ライン374 レベル97
3	グラディウスIII(A)	690,860	HYAKU-UGF㊊	2-1 フォースフィールド
4	グラディウスIII(B)	755,950	STI㋟	2-1 フォースフィールド
5	グラディウスIII(EDIT)	698,390	H.S㋩	2-1 ミサイル-バーティカル -E-FF-SD
6	鮫!鮫!鮫!(1P Ver)	8,539,130	FREEZIN'㋠	30-07 ㊥
7	ビーストバスターズ	5,199,040	E・SWAT'S㋩B・SⒸ	Round 7
8	ラインオブファイヤー	6,068,360	Mr.まさし君 & MFC-軍曹	ALL 2Pトータル
9	ポンピングワールド	4,028,660	EXCEL-SSC-VAP㊎	ALL 残6(+1)
10	ファイナルファイト(コーディ)	1,887,710	リュックを背負ったミイラ君㋨	6面

ハイテクセガ柏店 ☆=6

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S.T.U.N.ランナー	516,505	マニア少年 小川	ROM ROMスタジアムはバグだらけだぞ!!
2	グラディウスIII	755,550	ZAC-MK II	10面、ちょーむずスプレッド
3	デンジャラスシード	3,670,350	LAX-TAKE	ALL、H・SAITOの友人の弟
4	シャドウダンサー	1,302,450	サンライズ野尻	1コイン、ALL、MACだよ
5	ブロクシード	ライン158	SHI	ノーマル
6	ダライアスII	3,350,410	エマニエル飯田	Wゾーンクリア
7	ファイナルファイト(コーディ)	615,580	上野浩章	ノーマル、2機
8	R-TYPE II	470,200	MKT	ノーマル
9	ラインオブファイヤー	2,670,060	川瀬隆啓	赤
10	メタフォックス	1,264,000	グリーンシャトル新井	ファンタシースターII とけたよ!

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(D)	559,560	えっさ	ノーマル 最終面
2	グラディウスIII(ビギナー)	315,690	たこいち	ノーマル ALLクリア
3	R-TYPE II	1,066,100	KEN	ノーマル㊥ ALLクリア
4	カプコンワールド	1,630,400	CMO-㊦	ノーマル 1クレオールクリア
5	ファイナルファイト	731,750	俺はふつうには生きられない男だ	ノーマル 4面
6	ダライアスII(Wゾーン)	3,186,930	C.C	ノーマル㋟ オールクリア 3画面ver
7	ダライアスII(Xゾーン)	3,081,210	たこいち	ノーマル㋟ オールクリア 3画面ver
8	ダライアスII(Yゾーン)	3,077,520	もぐもぐヤロー㊙	ノーマル㋟ オールクリア 3画面ver
9	ダライアスII(Zゾーン)	3,056,700	C.C	ノーマル㋟ オールクリア 3画面ver
10	ダライアスII(Vゾーン)	3,024,500	どこへ飛ばされただ〜町(?)㊙	ノーマル㋟ オールクリア 3画面ver

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	338,700	うぷぷの連合-舞蝶	4面
2	グラディウスIII(B)	610,860	WYVERN	9面
3	ブロックアウト	48,394	FAM-OAF	1〜14面
4	フォートラックス	2'19"30	SDI-NMC & EXP	ALLクリア
5	ファイナルファイト	1,182,848	VWF	クリア
6	ポンピングワールド	2,335,590	名城賢一	
7	R-TYPE II	638,700	豊山の田口	2-2
8	クォース	208,930	ASG+H.U+M.K	636ブロック
9	カプコンワールド	765,300	石井	スケット3人
10	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	VG2-BAU	2Pバージョン 1PLAY

サンペデックナムコランド ☆=12

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(EDIT)	705,140	MIRAGE-MAX㋠	テクニカル1-9 ノーマル
2	ブロクシード	397,522	ちょうやり組 WNK㊙ MIRAGE-NANNO	レベル54 ライン217
3	ファイナルファイト	773,680	ちょうやり組-組長だっけなあ 龍飛くん	4面 Boss前 2人設定 ノーマル
4	ウイニングラン鈴鹿GP(4P、6速)	2'44"252	Jun. V	
5	エアバスター	1,357,120	MIRAGE-MAX㋠	ALL 1P
6	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'38"267	らんとぐらす	中嶋使用 ALL1位㊇1.1.2.1
7	カプコンワールド(1P)	1,752,700	MIRAGE-B.K	ALL
8	鮫!鮫!鮫!	2,007,110	MIRAGE-MAX㋠	10-01 連なし
9	デンジャラスシード	3,631,300	CHAT-CG-ネッゾウ組	ALL クソゲー
10	クォース(2P)	547,760	CHAT-KIM CHAT-INF-ずる²	8-9

稲毛サンシャイン ☆=2

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	1,586,350	AAS-Σ-AFS	1コイン ALLクリア 忍×11回
2	R-TYPE II	843,700	SCARE-STY-M.I	2-5 ㊥
3	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	5'35"003	CHAT-Y.A	4周設定
4	ブロクシード	619,816	CHAT-Y.A	レベル51 イージー ライン214 ㊥1P
5	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'16"944	A. OKADA	1P イージー
6	ダライアスII(Yゾーン)	3,298,880	岩本ひろし	1コインALL ターボ Aランク
7	ダライアスII(上のVゾーン)	3,356,220	岩本ひろし	1コインALL ターボ Aランク
8	ダライアスII(Wゾーン)	3,462,860	岩本ひろし	1コインALL ノーミス ターボ Aランク
9	ギガンテス	352,600	AAS-Σ-AFS	第4話
10	ブロクシード	999,990	AAS-Σ-KWM	㊥2P ライン999 レベル99

プレイシティキャロット甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	711,870	B.Z	6面
2	ファイナルファイト	351,090	G.A.S	2面ボス
3	ブロクシード	312,361	C&P-ILM	レベル43 ライン163
4	グラディウスIII(D)	826,110	S.HO	9面
5	ウイニングラン鈴鹿GP(IP・6速)	2'47"253	C.H.U.Q	
6	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'57"486	G.A.S.Ⓩ	
7	バーニングフォース	4,363,630	KEI	1コインALL
8	デンジャラスシード	3,932,750	ヤス	1コインALL
9	カプコンワールド	1,491,600	T.KAMON	6問設定
10	鮫!鮫!鮫!	1,361,140	㋮	8-2

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	1,426,250	GAA	5面ボス
2	ブロクシード	339,526	HAPPY NEW YEAR Buchi おもしれえー	レベル33 ライン112
3	ダライアスII(3画面・上のVゾーン)	3,378,570	ATM-Lufy	ALLノーミス ノーマル
4	ダライアスII(上のZゾーン)	3,153,810	ATM-Lufy	ALLノーミス
5	ダライアスII(下のZゾーン)	3,419,930	ATM-Lufy	ALLノーミス
6	ゼロウィング	841,840	永室&布袋㊓	7-6(10UP無)
7	ファイナルブロー	1,928,270	AKOⓐ	チャンピオン
8	サイバリオン(実戦編)	17,753,740	ATM-C-Lufy	ノーミス3残3 No.71
9	天地を喰らう	5,052,200	NEW-F-TM-GYA	張飛ALL楽勝
10	ウィロー	1,329,750	AKOⓐがきがかえってきた	ALL

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'18"019	じーちー Gⓐ	
2	ブロクシード	303,629	PST-NPIP	ライン198 レベル54
3	ダライアスII(2画面・Wゾーン)	3,540,620	PST-NPIP	ALLノーミス
4	ダライアスII(下のZゾーン)	3,482,060	PST-NPIP	ALL
5	ダライアスII(下のVゾーン)	3,067,610	PST-NPIP	ALL
6	グラディウスIII	514,540	PST-NPIP	9面
7	グラディウスIII(EDIT)	755,000	PST-NPIPついに	10面ミサイルⒻ
8	鮫!鮫!鮫!	1,197,010	PST-NPIP(おかげMID)	6-08ボスだと思う
9	デンジャラスシード	3,750,100	PST-NPIP	ALL
10	ダライアスEX(リバイバル)	10,109,810	じーちー Gⓐ1990	V ALL残5

プレイシティキャロット松本店 ☆=1

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	3,688,360	NARC-U13-M.T	17-0連射付
2	R-TYPE II	1,001,500	S.E.R-K.K	2-6連射付
3	グラディウスIII(B)	753,240	FGD-S.E.R-K.K	R-10 連射付F.F
4	デンジャラスシード	3,744,400	GAC-KEN	ALL フルオート
5	エアバスター	1,061,520	Kou	ALL連射付
6	S.T.U.N.ランナー	882,750	ひるいなきKしま	レベル1よりワープ有 レベル19 1コイン
7	ファイナルファイト	1,138,030	S.E.R-K.K	5面
8	ダライアスII(下のZゾーン)	3,408,590	オペラ男	ALL連射付
9				
10				

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(D)	714,140	DES-GBY	10面 フォーストフィールド
2	グラディウスIII(EDIT)	683,280	DES-GBY	10面 リップルミサイル
3	ウィニングラン鈴鹿GP(IP)	2'47"234	CHU.Q	
4	ヴォルフィード	9,999,990	DES-GBY	
5	ポンピングワールド	2,682,300	人間模怒寄	ステージ49 なんで〜!?
6	ゴールデンアックス	じーさん 354,0	DES-車山-BCH	森高千里パワー
7	カプコンワールド	1,333,600	CHU.Q	1コインALL
8	ダライアス(X)	6,034,350	YAS	ノーマル 久し振りです
9	鮫!鮫!鮫!	1,027,670	CHU.Q	
10	ハレーズコメット	3,965,230	AXE	なつかしのゲーム

スペース・イン・プラザ

東京都八王子旭町1-1- 八王子そごう9F ☎(0426)24-2511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	2,195,030	STK	1コインALL ウラ×1 残×3
2	カプコンワールド	1,029,800	まいむまい	1コインALL ノーマル
3	ワルキューレの伝説	1,130,110	まいむさんと けんさん	1コイン ALL
4	R-TYPE(対地のみ)	584,000	まいむまい	2年2組
5	スーパーマスターズ	−10	もう1人のK²改め 雀プロ椎葉	1イーグル、1ボギー 9バーディー
6	ギガンデス	0	だれかやってよ!! byおだずいより	しめきり前日に入荷したのよね
7	スイートランド4回	10コ	まいむまい	チョコ×6 アメ×2 ゼリー×1 ラムネ×1
8	スイートランド1回	8コ	中2が好きな APS	貧乏パワー使用 小さいチョコのみ
9	マグマックス 高速モード	0	こんなのやれっかよ URX-ODA-Z㊑	もちろん今月のマンスリー ボタン故障中だった
10				

ゲームセンターUFO ☆=58

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター(IP)	572,810	ドーベルマン刑事愛好家! URX-BT	5面、ノーマル、3機設定
2	ギガンデス	1,720,900	R.G.B-STC	全面クリア㊞ ノーマル3機設定
3	メタフォックス(IP)	3,108,000	URX-聖幻TEC	全面クリア、ノーミス ノーマル、3機設定
4	R-TYPE II	1,432,700	URX-聖幻TEC	全2周クリア、残0、G㊞ ノーマル、3機設定
5	グラディウスIII(テクニカル、B)	707,710	URX-BKP	11面、F.F使用 ノーマル、3機設定
6	グラディウスIII(ビギナー、B)	793,120	URX-聖幻TEC	全面クリア、残1、F.F使用 ノーマル、3機設定
7	バイオレンスファイト(IP、ベンスミス使用)	14,523,480	URX-小森まなみ FC.SKG	全面クリア、P.BX11 N.MX1、ノーマル設定
8	ファイナルファイト(IP、ガイ使用)	1,618,090	E.G.とH.Wが大ファ〜ック! URX-BT	5面、ノーマル、2人設定
9	ウイニングラン鈴鹿GP(IP、6速)	2'52"968	URT-Ⓜ人	全面クリア ノーマル設定
10	SAR(IP)	580,680	URX-Ⓜ人	全面クリア、残3 ノーマル、3機設定

ゲームセンターコパIII ☆=5

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・A)	611,560	CGT-HなOL ㊐	ステージ9 FF 連射あり
2	グラディウスIII(テクニカル・B)	529,340	CGT-HなOL ㊇	ステージ10 FF 連射あり
3	グラディウスIII(テクニカル・C)	599,630	CGT-HなOL ㋱	ステージ9 FF 連射あり
4	グラディウスIII(テクニカル・D)	696,540	CGT-HなOL ㋸	ステージ10 FF 連射あり
5	グラディウスIII(テクニカル・E)	663,590	CGT-HなOL ㊓	ステージ10 FF 連射あり
6	グラディウスIII(ビギナー・D)	793,340	CGT-HなOL ㋩	ALL FF 残×0 連射あり
7	エアバスター	1,358,400	CBT-HなOL ㋫	ALL 残×5
8	ブロクシード(ノーマル)	437,607	ガスコンAS	ライン185 レベル52
9	デンジャラスシード(ノーマル)	3,937,900	じじいに調教された サル男-TEL(バナナ)	ALL 残シールド×8 残×3
10	R-TYPE II	790,000	日浦くんのスタンド AXIA-K・K(㊌㊇君)	2周目3面 ノーマル

ジョイランドオレンジ ☆=3

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー	70,341,460	ムギ太郎	B'ゾーンクリア P.B×5 シールド×8
2	カプコンワールド	1,199,300	ECM-CC	1コインALL アシストなし
3	タスクフォースハリアー	2,239,600	Ysの女神レア	
4	ダライアスII(下のZゾーン)	3,521,830	CUM-MID涼	ノーマルターボなし
5	ダライアスII(下のVゾーン)	3,102,090	CVM-MID涼	ノーマルターボなし
6	バイオレンスファイト	12,603,290	TOSHIMO	ベンALL ノーミス×3 ナンバー×3
7	バイオレンスファイト	12,964,490	TOSHIMO	バッド ノーミス×4 ナンバー×3
8				
9				
10				

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	421,560	半沢	7面 ニュースター
2	R-TYPE II	660,250	FET	2周目2面 ニュースター
3	空牙	598,820	中沢	3面 ニュースター
4	ヴォルフィード	4,472,600	乱馬	R9 上高地
5	Xマルチプライ	7,364,900	ORS-W	R14 上高地
6	スーパーマスターズ	−12	M.A	ニュースター
7	パズニック	897,100	K.N.7	ニュースター
8	クォース	146,570	N.K.7	ニュースター
9	エリア88	1,886,580	G.T	
10	スーパーモナコGP(7速)	D.P=4733	SER	ニュースター

ハイテクノーベル神保町 ☆=27

東京都千代田区神田神田町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトストライカー(Sゾーン)	92,092,090	Mr.まさし君	ノーマル 全面クリア 感謝!…早坂弾より
2	デンジャラスシード	4,144,900	Mr.まさし君	ノーマル 全面クリア フルオート 残S=10
3	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'56"568	TYRANT-ひむ	ノーマル ベストラップ1'25"568
4	ファイナルファイト(IP・ガイ)	2,057,610	TYRANT-EXE	ノーマル 6面 ㊖私めごときに
5	ファイナルファイト(IP・ハガー)	1,482,270	TYRANT-EXE	ノーマル 5面 ㊖クリアできません
6	グラディウスIII(テクニカル・E)	1-10	ジャングル神帝バイオ	ノーマル タイトーレバー 追放運動展開中
7	グラディウスIII	やはり	誰もやらない。	バイオ君もっとやって下さいよぉ。
8	カプコンワールド(IP)	1,682,100	花京院森脇	ノーマル 全面クリア
9	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'44"411	DNA	ノーマル ウラドラ博士敗れる!
10	バイオレンスファイト(IP)	13,447,160	しかし今月はゲームがない。でも2月はあつい	ノーマル全面クリア、バーナー3に期待!

荏原ゲームコーナー ☆=68

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・A)	594,640	JAG-ぺん茶 おもも政夫は真理愛。	ノーマル2周目1面(F.F)
2	グラディウスIII(テクニカル・B)	550,890	HST-㋳SPT 麻原さん、弁護士一家はどこ?	ノーマル2周目1面(F.F)
3	グラディウスIII(テクニカル・C)	542,650	私は彰晃さんをスイセンします HST-㋳SPT	ノーマル2周目1面(F.F)
4	グラディウスIII(テクニカル・D)	611,350	JAG-空手バカボン ぺ茶	ノーマル2周目1面(F.F)
5	エアバスター(IP)	1,614,680	只今失踪中!! HST-㋳SPT	ノーマルALL あと5万くらい。
6	メタフォックス(IP)	2,999,000	ウルヴェーラFC/ EGC-㊙POW	ノーマルALL(1度間きたい)
7	ブロクシード(IP)	647,915	ガネーシャ体操愛好会!! EXCEL-SSC-VAP	ノーマル ライン313 レベル78
8	シャドーダンサー	1,688,600	EGC-シャド㊎IKE	ノーマル ALL あと17000くらい?
9	デンジャラスシード	4,142,100	マムシ真理KYO	ノーマルALL ダメージ×2 ボンバー×4 裏面
10	ラインオブファイア(2P)	7,959,940	いんど〜ぺ茶& JAG-いが	ノーマルALL

中央プラザ(大泉店) ☆=1

東京都練馬区大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	775,600	KSE-VAX	10面Ⓓ
2	ブロクシード	287,105	武坊	ライン121
3	ファイナルファイト	1,632,800	H-M.K	アビ
4	R-TYPE II	1,023,890	H.A	2-5
5	SAR	539,320	T.TAP	1コインALL
6	ロード オブ キング	219,800	HYPER-KYAL	6面
7	ビッグラン(IP)	2,899,400	武坊	8'37"3
8	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'15"893	H.D.O	ターボ車
9	スーパーフォーミュラ(日本GP)	2'47"329	H.D.O	ターボ車
10	メガブラスト	716,300	H.D.O	8面ボス

キャッスル&YOU² ☆=81

東京都町田市原町町6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	4,182,900	きなこもち大好き! Mr.まさし君	ALL、残S×12、B×4 ノーマル設定、㊞
2	鮫!鮫!鮫!(IPバージョン)	9,193,730	下着ヌレ濡れくん! JAG-WOP氏	3周目10面で死、G㊞ ノーマル3機設定
3	ファイナルファイト(ガイ)	3,069,020	市長落選ちくちくん! EXCEL-RVS-GUN	1クレALL、エブリ無し ノーマル2人設定
4	ファイナルファイト(ハガー)	2,449,850	仕事バッチリ麻布くん! EXCEL-SSC-MYR	6面で死、エブリ無し ノーマル2人設定
5	バーニングフォース(ニューバージョン)	6,304,820	家族ゲーマー慶応くん! EXCEL-AFC-T㊞	ALL、ノーミス、G㊞ ノーマル4機設定
6	カプコンワールド(IP)	1,984,900	最初で最後のカプコンゲー! EXCEL-AFC-T㊞	1クレALL、36ヶ所 ノーマル設定
7	メタフォックス(IP)	3,147,000	次のニューリーダー! EXCEL-RVS-NBG	ALL、残4、G㊞ ノーマル3機設定
8	メガブラスト(IP)	810,900	お肌完璧!童顔くん! EXCEL-PC-ZIN	ALL、残1、G㊞ ノーマル3機設定
9	メガブラスト(IP)	775,900	因数分解とけないくん! EXCEL-RVS-R.Y㊞	ALL、残2 ノーマル3機設定
10	ナイトストライカー(Uゾーン)	89,993,540	焼肉パワー使用! Mr.まさし君	ALL、P.B×6、残S×9 ノーマル設定

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーマスターズ	−20	KTZ	ALL
2	ブロクシード	588,880	FECT	ライン153、ノーマル
3	ブロクシード	ライン173	FECT	290,435・ノーマル
4	ロードオブキング	302,100	MYU	1コインALL
5	R-TYPE II	899,000	うしろに気配 見切りはまかせろ/ラーバ	ノーマル・連射付 2-5
6	鮫!鮫!鮫!	2,930,950	達人君長期欠席中! 服がなくなったか?	ノーマル・連射 12-08・1PVer
7	グラディウスIII(テクニカル・B)	699,200	ふたたび復活! 一服野郎は虫類	ノーマル・3機 10面・F.F
8	グラディウスIII(テクニカル・D)	423,600	早く最終面見せてくれ! 成金じじゃ	ノーマル・3機 9面(氷)F.F
9	エリア88	1,729,200	大事件!とうとう笑った冷めた奴!	ノーマル・セクション ミッキー・サイモン
10	ファイナルファイト(ガイ)	1,823,480	解説はこの人るさいくらいに生き引き!	1エブリ もう少し!!

君こそゲーメスト！

その2

鮫！鮫！鮫！	㊒	9,193,730 (30-07)	下着ヌレ濡れくん！ JAG-WOP氏	キャッスル&YOU² (東京)
鮫！鮫！鮫！	㊒ なし	5,010,640 (20-10)	復活やるしか！	プレイシティキャロット仙台(宮城)
バーニングフォース㊒		6,304,820	家教ゲーマー慶応くん！ EXCEL-AFC-T㊔	キャッスル&YOU² (東京)
ダライアスII	上のZゾーン (2・㊒)	3,383,350	IML-PET	イエローハット(愛知)
ダライアスII	上のVゾーン (2・㊒)	3,568,880	IML-PET	イエローハット(愛知)
ダライアスII	Wゾーン (2・㊒)	3,730,040	IML-YUJ	イエローハット(愛知)
ダライアスII	下のZゾーン (3・㊰)	3,526,890	CVM-MID㊌	個人申請ジョイフルプラザ平塚(神奈川)
ダライアスII	下のVゾーン (2・㊒)	3,124,040	IML-YUJ	イエローハット(愛知)
メタフォックス	㊒	3,147,000	次代のニューリーダー！ EXCEL-RVS-NBG	キャッスル&YOU² (東京)
メタフォックス	㊒ なし	3,108,000	URX-聖幻TEC	ゲームセンターUFO (神奈川)
シャドーダンサー		1,688,600	EGC-シャド㊫IKE	荏原ゲームコーナー(東京)
ラインオブファイヤー		6,567,610	人面犬友の会-うるせーな！-・・A	ハイテクセガ表町 (岡山)
S・T・U・Nランナー		935,445 (1～20面)	NOR.	ゲームプラザ(熊本)
メガブラスト㊒		810,900	お肌完璧！童顔くん！ EXCEL-PC-ZIN	キャッスル&YOU² (東京)
バイオレンスファイト		14,523,480	URX-小森まなみFC .SKG	ゲームセンターUFO (神奈川)
ナイトストライカー	Sゾーン	92,092,090	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町 (東京)
ナイトストライカー	Uゾーン	89,993,540	焼肉パワー使用！ Mr.まさし君	キャッスル&YOU² (東京)
S.C.I.		10,353,140	FPS-M.GD	ゲームポイントフリーウェイ(北海道)
ビーストバスターズ		10,319,300	不倒不敗不滅不破の記録樹立RYO	ビッグキャロット京都 (京都)
フォートラックス	1P	2'17"73	ZUO	ゲームプラザ (熊本)
フォートラックス	4P	2'11"41	S.O.TEAM	プレイシティキャロット豊橋(愛知)
ゴールデンアックス		偏差値＝570.5	G.S.A-UMA	個人申請ゲームスポットあまえんぼう(福岡)
パズニック		9,025,800	TRI-友-N.T	個人申請ビデオゲームファンタジー(群馬)
ESWAT		2,557,100	MB-殺人マシーン28号 CSD-NEU	ハイテクセガ高崎 (群馬)
SAR		580,680	URX-Ⓜ人	ゲームセンターUFO (神奈川)
メイズオブフロット		2,200,020	クリア率3％Sir(FGD)	個人申請タイトピア日吉 (神奈川)
前号の追加 (☆はつかない)	DJボーイ	1,181,100	SDI-ロードブラスター S県のともや！	ハイテクセガ藤井寺(大阪)

鮫！鮫！鮫！は1000万点目前。なんでも、5機設定なら1000万点いってたそうですから。
メタフォックスは、工場出荷設定がイージーなのですがノーマルのスコアで集計してます。
ビーストバスターズは1000万点でカウンター振り切りになるそうです。ギガンデスは永久パターンのため終了です。
話は変わりますが、とある理由で今回は、スコア集計からはずしているものがあります。50号を境に店の入れ替えを予定しているのですが、スコアを管理できないような店は掲載できません。(本当に一部の店らしいので、まじめにやっている店にはまったく関係ありません。)
(悠理)

ハイテクセガ新潟

新潟市古町7番地997番　☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	479,900	くらげごりごり	ノーマル
2	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'16"644	one step EMI 5秒前半は出る	3位本 ノーマル
3	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'48"045	AMP-GNB-KPⓈ	1位予 1位本 ノーマル
4	クォース	261,160	へそで茶わかすぞ B.K.B㊭	エリア6/0 ノーマル ブロック861
5	ブロクシード	338,835	ARRØW	ライン141 ノーマル レベル861
6	ゲイングランド	61,379,535	パーマン64号 平成天才B.K.B㊭	ノーマル 200秒 クローン有
7	ワールドカップ	全面クリア	よっし～	日本ノーマル
8	メガブラスト	762,700	NEW RX-7 LOVE	ノーマル
9	ライン オブ ファイヤー	3,774,510	KAZUYA	ノーマル
10	ESWAT	482,600	小森愛が好き㊝	ノーマル

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライン オブ ファイヤー	2,976,280	五泉市のEND	ノーマル 7面まで
2	グラディウスIII(B)	676,690	RAC	ノーマル 9面まで
3	ブロクシード	533,385	ARROW-RM	イージー レベル48、ライン185
4	スーパーマスターズ	−17	POO	イージー ALL
5	シャドーダンサー	1,023,750	AAC	ノーマル ALL
6	R-TYPE II	1,066,800	XEV	イージー 2-6後半
7	カプコンワールド	1,838,800	XEV	ノーマル ALL
8	ミッドナイトレジスタンス	1,817,900	VAL-LIME㊈	ノーマル 永パ無しALL
9	S.T.U.N.ランナー	38,625	NAO	ノーマル レベル1
10	ワールドカップ'90	全面クリア	TAK	ノーマル ブラジル使用

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9　☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	895,680	超マラ野郎	クリア セミオート連射
2	ウイニングラン鈴鹿GP(1P、6速)	2'50"636	たきや	マニュアル
3	スーパーフォーミュラ(イギリスGP)	2'15"484	A-jax	ターボ
4	スーパーフォーミュラ(アメリカGP)	2'11"060	ひーくん	ノンターボ
5	デンジャラスシード	4,021,800	ひーくん	1コインALL フルオート連射
6	ファイナルファイト(コーディ)	493,885	DINGO	
7	カプコンワールド	1,502,300	JOB-あつし	1コインALL
8	R-TYPE II	862,400	よつや	2-5㊒無
9	クォース(1P)	359,730	PAC&PAL	6-9 B=1079
10	クォース(2P)	1,156,660	耳村&ひーくん	2周目7-8 B=5294

イエローハット ☆=61

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(2画面)	3,383,350	IML-PET	ALL ノーマル設定 ◀上Zゾーン▶㊒
2	ダライアスII(2画面)	3,568,880	IML-PET	ALL ノーマル設定 ◀上Vゾーン▶㊒
3	ダライアスII(2画面)	3,730,040	IML-YUJ	ALL ノーマル設定 ◀Wゾーン▶㊒
4	ダライアスII(2画面)	3,541,000	GAC-ZMK	ALL ノーマル設定 ◀下Zゾーン▶㊒
5	ダライアスII(2画面)	3,124,040	IML-YUJ	ALL ノーマル設定 ◀下Vゾーン▶㊒
6	グラディウスIII(テクニカル)	2周目の2面	HCM-PUTSU IML-UUUⓉ	EDIT ミサイル・バーティカル、リップルF²
7	エアバスター(1P)	1,481,510	Don	ALL ノーマル設定
8	ウイニングラン鈴鹿GP(6速MT、1P)	2'46"753	GAC-IFL-KTOⓜ	ALL
9	ウイニングラン鈴鹿GP(5速AT・1P)	2'49"504	GAC-IFL-KTOⓜ	ALL
10	カプコンワールド	1,741,900	ウルフカットした変なチンピラⓉ	ALL ここ最近金プ○じゃない

HI-TECH SEGA金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-3-9　☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	2,251,830	GOR-アビネイルで2人も死んだⓇ	ノーマル(2+1人)設定 R.6
2	ファイナルファイト(コーディ)	2,488,080	GOR-なんとかださんではこざらんかⓒ	ノーマル(計3人)設定 R.6
3	ファイナルファイト(ハガー)	1,807,760	GOR-消火隊念仏男㊎	完全ノーマル設定 R.5
4	ファイナルファイト(2P)	3,333,060	GOR-きりさきコーディⓒ GOR-ロレントきらいガイⓇ	ノーマル設定、2P コーディ+ガイ、R.6
5	ブロクシード	428,264	全消しはコワイが16tはまずい GOR-たあれん(MC)	ノーマル設定 LV.34 ライン148
6	R-TYPE II	687,000	水島屋雲雀豊ⓇTM	ノーマル(イージー)設定
7	クォース	443,230	手が動かない！ GOR-たあれん(MC)	ノーマル1機設定 ■1300 7-8
8	ゴールデンアックス	H=412.5	ずんたたぱあっち	ノーマル2人設定 ALL、バトラー使用
9	SDI(4機)	79,636,950	やんちゃ姫GTOⓇTM	ノーマル設定 ALL ALLパ、S=34、ノーミス
10	パワードリフト(D)	6'42"16	FGK-寿司皇ばるご君	ノーマル ALL1位

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	649,900	Nor-おてもやん	2-3
2	ブロクシード	366,103	A.源一郎	ライン158 レベル44
3	シャドーダンサー	768,350	A.源一郎	ALL
4	クォース	180,440	Jam	4-8
5	スーパーマスターズ	−11	APPLE N.T	ALL
6	Xマルチプライ	1,857,900		R-6
7	ESWAT	2,433,100	つくね㊤	ALL
8	天地を喰らう	5,186,900	NOB	趙雲ALL
9	天地を喰らう	5,185,700	おてもやん2号	劉備ALL
10	フラッシュポイント			

キャノン最前線 ☆=21

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11　☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(EDIT)	753,870	HCM-POTSU	2-2
2	グラディウスIII(B)	717,030	J-MACⓉ	1-10
3	ブロクシード	546,271	ZAT	ライン187
4	バイオレンスファイト	12,992,790	MKL	ALLつかれた B003E行けるか
5	カプコンワールド	2,035,900	MADⓉ	超発狂
6	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'16"083	NAM	Mcllarun
7	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'48"184	SPG-RSD	Mcllarun
8	スーパーフォーミュラ(デトロイト)	2'16"149	Zero	Ferrari
9	ファイナルファイト	1,785,220	TEK	最終面
10	デンジャラスシード	3,989,200	マニ橋君	

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP(7速)	5'52"51	びびんばこび	4924pts
2	スーパーモナコGP(4速)	6'12"51	チチたいちだぁー	4512pts
3	スーパーモナコGP(AT)	6'25"29	今年ダイエー優勝だ	4346pts
4	ブロクシード	469,766	今年ダイエー優勝だ	レベル41 ライン155
5	イメージファイト	1,241,800	Ⓖ有-ゲキバラくん	2-7連射付
6	グラディウスII	1,298,200	Ⓖ有-ゲキバラくん	①-F 3-4
7	大旋風	480,950	今年ダイエー優勝だ	エリア48 連射付
8	エリア88	1,527,830	PANCH	ミッキーサイモン ALL 連射付
9	ESWAT	2,485,600	JUN.H	ALL
10	シークレットエージェント	860,900	ⓜNo.009 ORC	ALL

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11　☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(A)	437,070	すさきG-Rカモネ㊂	3機ノーマル R-8
2	グラディウスIII(B)	119,440	すさまG-Rカモネ㊂	R-11
3	グラディウスIII(C)	478,840	すさまG-Rカモネ㊂	R-8
4	グラディウスIII(D)	646,560	HDK-ARIESⓎ	R-10
5	グラディウスIII(EDIT)	849,300	すさまG-Rカモネ㊂	R-11
6	ファイナルファイト(コーディ)	1,427,110	すさまG-Rカモネ㊂	ノーマル 1コイン R=5
7	ファイナルファイト(ガイ)	2,716,150	GOR-残機多いぜウハウハ	R=6
8	ファイナルファイト(ハガー)	2,242,000	GOR-消火隊念仏男㊎	R=6
9	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2'54"136	お前は誰だ！	
10	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'58"469	GOR-じょーじⓃ	

三宮カーニバル ☆=15

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(D)	781,870	Extreme-ベジータ	2周目1回 (連)コン+(ミ)(連)付
2	ブロクシード	779,799	XXX-ALL	レベル40 ライン168
3	R-TYPE II	1,018,200	THC-LCN	2-5 後半 ノーマル設定
4	ファイナルファイト(コーディ)	2,692,930	SGP-HARD PUNCHER	ALL クリア
5	メガブラスト	777,200	超甘です from-インベーダーハウス	ALL 残1 (連)付
6	バーニングフォース	4,789,980	MAT-HYAKU-ら〜だ	ALL 裏×3 AUTOモード
7	ライン オブ ファイヤー(2P)	8,003,320	おんじー& 戦艦ヨーゼフ	パーフェクト×3 ALL
8	スーパーフォーミュラ(デトロイト)	2'09"373	VEIM	あと1秒
9	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'52"104	VEW	DP28 WG1-1-2-3
10	上海II	1,212	Hiromasa Ohta	

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,298,290	FXOO-HNT芹生	ALL
2	ギガンデス	875,900	(む)	R-7
3	メタフォックス	334,000	(ヒ)	R-2
4	スーパーフォーミュラ(イギリスG.P)	2'16"513	CST(ゆ)	マクラーレン プロスト
5	スーパーフォーミュラ(日本G.P)	2'55"207	(K)	
6	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'51"377	CST(ゆ)	
7	ファイナルファイト(連)	1,749,180	T.N	R-6
8	ブロクシード	378,572	Y.SUZUKI	ライン219 レベル58
9	カプコンワールド	1,223,800	A.K	ALL1コイン
10	デンジャラスシード	3,850,150	LIF-BLIZもNAU	フルオートALL

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=2

兵庫県明石市本町1丁目1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル)	803,800	SVR-月天NIS(す)(人)	R.10てんびんレーザーかまくらほぼ完璧よ♡
2	グラディウスIII(ビギナー)	702,540	SVR-WIZ(犬)(人)	ALL.150000ロス
3	メイズオブフロット	879,220	SVR-Mr.TAK	ALL、残0
4	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'52"365	SVR-月天NIS(す)(人)	ノーマル ベストラップ1'24"966
5	カプコンワールド(2P)	1,307,400	SVR-SBK(太)(じ) SVR-NIS(す)(人)	ALL、(1)×10 さすがは知識人?
6	デンジャラスシード	3,946,150	SVR-PROGRESS-WIZ	ALL、EX8、B×3 ノーマル
7	R-TYPE II	954,300	SVR-WIZ(人)	R.12、ノーマル
8	ファイナルファイト(コーディ)	1,584,680	SGP-K・H	R.5、ノーマル
9	ファイナルファイト(ハガー)	690,060	SVR-保毛太郎ざむらい(ち)	R.4タダゲーの王者
10	アウトラン	4'40"56 4'38"50	SVR-SBK うわさでもち切り(す)	Cコース Dコース

アミューズ&レスト明洋 ☆=11

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル　☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・B)	854,800	SVR-月天NIS(す)(人)	R.10全機種ノーマル
2	グラディウスIII(ビギナー)	770,770	SFL-GSS(会)-JCE(猫)	ALL 残0
3	デンジャラスシード	4,042,850	SFL-KMG-PEY	BLL 裏×2 FULL S×10 B×4
4	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・6速)	2'49"284	SFL-FZT(バ)	パターンなし
5	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・AT)	2'53"402	鹿とあそぼう KMG-CGS(す)	先月号に載せなくてゴメンなさい
6	ファイナルファイト(コーディ)	1,439,810	KID	R5 エブリ無し設定(ノーマル)
7	R-TYPE II	1,016,600	THC-センター明けだ!LCN	2-5後半
8	ブロクシード	582,510	THC-PLY	ライン191
9	ブロックアウト	107,529	そして6日で消え去った SFL-KMG-PEY	R.24 FACE205 インカム無いから消えたぞ!
10	ギガンデス	10,311,200	作業大好き少年PEY	ALLひまひまひまひまひ

ハイテクセガ表町店 ☆=23

岡山県岡山市表町2丁目7-33　☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	1,642,750	人面犬友の会-原田	ノーマル ALLクリア
2	ライン オブ ファイヤー	6,567,610	人面犬友の会うるせーな!…A	ノーマル ALLクリア 100%×3
3	ファイナルファイト	1,623,970	人面犬友の会うるせーな!…A	ノーマル 1コイン5面
4	カプコンワールド	1,332,000	BBC	ノーマル 1コイン ALLクリア
5	ブロクシード	360,092	DIO	ノーマル 1コイン ライン不明
6	グラディウスIII(B)	2-1	Disp―..A	ノーマル、テクニカル
7	スーパーマスターズ	−14	CAN-HID	ノーマル 1コインALLクリア
8	スーパーモナコGP(AT)	6'16"04	CAN'-VEL	ノーマル ALL1位
9				
10				

ニューゲームビッグ ☆=1

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2'47"762	めざせ45秒台!! SDI-哭きの(有)	1P
2	クォース	367,260	エビ津合格!?(IDA)	BLOCK1069 STAGE69
3	デンジャラスシード	3,331,360	橋本達志	ALL
4	Xマルチプライ	11,988,170	もうやめた。SDI-哭きの(有)	2-7
5	ストライダー飛竜	193,050	MPY-Killerパワー不発-よしみ	残3 ALL
6	ドンドコドン	337,770	MPY-りりあ88だお	表面ALL
7	F-14トムキャット	2,140,150	勝さん、コカインあづかってます。	海舟ドンへ♡(隆盛より)
8	オメガファイター	169,310	黒目将之	
9	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'15"375	煙さえどーにかすれば14秒台!?(IDA)	A、SEENA 1st
10	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'56"645	ボタンはダメ!! SDI-哭きの(有)	A.PROST 1st

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'49"301	HTM-HMS	
2	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	2'47"919	ULT-みっちい!	
3	スーパーフォーミュラ(チャンピオンシップ)	5'49"106	CUB	DP=33
4	カプコンワールド	1,653,600	K.M	1コインALL
5	グラディウスIII(B)	705,910	二面安全地帯研究会AKD	ノーマル10面
6	エアバスター	547,880	サリーちゃんの弟	5面(1人用) ノーマル
7	R-TYPE II	705,000	二面安全地帯研究会AKD	1コイン2周目5面
8	デンジャラスシード	3,558,800	ULT.一みっちい!	1コインALL (残)6ゲージ
9	チャンピオンレスラー	49,185,400	Y.K	ALL
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロックアウト	59,511	なおと=キートン!!	レベル18 1面スタート ノーマル
2	空牙	1,024,200	ILL-8A-る〜みっく-GPS-X!	5面 ノーマル
3	エアバスター	1,265,440	SFC-PBC-HAL₂	ALLノーマル (連)
4	メタフォックス	2,362,000	バカにしてる……	ALLノーマル
5	ブロクシード	337ライン	SDI-BOSTON	690,069 レベル86 ノーマル
6	ファイナルファイト(コーディ)	2,691,730	SGP-HARD PUNCHER	ノーマル 20万エブリ ALL
7	ビーストバスターズ(1P)	7,703,910	こうちゃん	ALL ノーマル
8	グラディウスIII(B)	755,930	CYG+N.H	フォースフィールド 2-1 ALL
9	S・T・U・Nランナー	734,645	なおと=キートン!!!	ワープ×1 ノーマル L.20
10	ギガンデス	1,944,200	GPS編集長-X	ノーマル ALL (連)

ヤングプラザジャンボ ☆=11

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(コーディ)	1,111,350	鯨男	1コイン 5面 ノーマル
2	ウイニングラン鈴鹿GP(1P、6速)	2'46"219	IPL-ぼのぼの(女)	ノーマル
3	デンジャラスシード	3,927,400	THE ロッキーコブラコマンド	ノーマル設定 1コインクリア
4	ブロクシード	480,031	INGS-DIS	ノーマル設定 ライン128 レベル48
5	R-TYPE II	978,400	M・A	ノーマル設定 2周5面
6	ギガンデス	1,608,400	AU.	ノーマル設定(連)なし 1コインクリア
7	メタフォックス	2,340,000	DLF-INGS-STR!	ノーマル設定 (連)なし 1コインクリア 5回目で…?
8	カプコンワールド	1,469,600	BEE-29	ノーマル設定 1コインクリア アシスト2人
9	クォース	1,237,770	DREAMING	ノーマル設定 3-1
10	グラディウスIII(D)	1,481,900	INGS-BOM	10面 連無し

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=3

大阪府藤井寺市岡1-16-23　☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フリップル	385,300	SDI-BOSTON	イージー 1ミス 全面クリア(59面)
2	クォース	914,780	げき(ぶ)	2周目4-9 B=2586
3	ブロクシード(スコア)	999,999	SDI-BOSTON	154ラインで達成! ノーマル 10万×5
4	究極のオセロゲーム	レベル6クリア	SDI-GJBOY(戸)	1コイン 2回目のじじいでまけた!
5	ファイナルファイト	2,727,370	SDI-MHR	1コイン ノーマル 6面
6	ライン オブ ファイヤー(1P)	5,638,990	SDI-GJBOY(戸)	1コイン クリア ノーマル パーフェクト×2
7	ライン オブ ファイヤー(2P)	10,137,110	SDI-GE(戸)&PC(大)	共に1コイン クリア ノーマル パーフェクト×3
8	メタフォックス	2,833,000	SDI-GJBOY(戸)	1コイン クリア ノーマル かんたんなゲーム!
9	ワールドカップ'90	ファイナルクリア 4-0	SDI-GJBOY(戸)	1コイン 実力でクリア ノーマル
10	ブロクシード(ライン)	318ライン	SDI-BOSTON	1コイン ノーマル レベル83

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=11

愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(EDIT)	925,370	VRC-FEE	ノーマル、2-1 永パ M.V.R.FF.残機
2	R-TYPE II	941,300	VRC-M.H	ノーマル 2-5
3	ウイニングラン鈴鹿GP(1P、6速)	2'45"787	H・G	ノーマル
4	デンジャラスシード	3,718,150	VRC-M.H	ノーマル ALL
5	ブロクシード	432,932	AOI	ノーマル ライン174
6	鮫!鮫!鮫!	1,385,160	MYU(ぜ)	ノーマル 7-9
7	カプコンワールド	1,384,100	Z・TEMPLE	ノーマル クリア アシストなし
8	バーニングフォース	4,963,800	TST	ノーマル(連) ALL
9	フォートラックス(4P)	2'11"41	S.O.TEAM	ノーマル
10	エアバスター	1,200,610	DKC	ノーマル ALL 残キ5

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	338,000	T.S	1コイン 5面 ノーマル
2	クォース	219,960	WTM(ふ)	1コイン 6面 786 ノーマル
3	ダライアスII(3画面・下のVゾーン)	3,066,910	RNM	A-C-F-J-O-U-Vゾーン ノーマル
4	インセクターX	677,200	カレーライス 辛味汗かけ飯	1コイン 5面ボス ノーマル
5	アウトラン	22,722,880	フォースキラーのアイシャ	1コイン 全面クリア 5分14秒71ノーマル
6	メタルホーク	8,345	DEL	ランク1 ノーマル
7	ウィロー	1,507,900	NAOKI	1コイン 全面クリア ノーマル
8	メイズオブフロット	562,070	カレーライス 辛味汁かけ飯	1コイン 5面 ノーマル
9	ファイネストアワー	5,230,250	ALG	1コイン 全面クリア ノーマル
10	スターフォース	2,052,000	DOH from 男のバーコード	1コイン ノーマル

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(コーディ)	2,226,990	絶好調MISTY!	1コイン 6面ボス
2	グラディウスIII(ビギナー)	784,970	絶好調MISTY!	ALL
3	グラディウスIII(E)	621,250	Sgt. Pepper	6面(要塞内)
4	グラディウスIII(D)	566,370	ブリバリのNAM	9面(ブロック)
5	グラディウスIII(B)	459,590	KAN	9面低すぎるスコア
6	グラディウスIII(A)	353,570	上田啓介	7面
7	ワールドカップ90	FINAL12-0	MI-Zero	1コインALL
8	デンジャラスシード	3,548,300	ULT.-みっちい!	ALL最後のボスにボム3発
9	クォース	286,060	ISP-SAE-NAI	6-8
10				

ハイテクセガ長浜

滋賀県長浜市八幡東町9-1長浜楽市　☎(0749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	1,201,840	HTSN RZ-H.K	5面
2	R-TYPE II	781,600	INGS-西川セブン(N)	2-4(連)
3	Xマルチプライ	9,785,600	BooM BooM DALLAR S.P.IMO(東)	参考記録 ALL残3
4	スーパーモナコGP(4速)	6'10"39	HTSN RZ-H.K	D.P4550
5	エリア88	1,754,040	加藤だ	グレッグALL(連)
6	カプコンワールド	只今受付	中	
7	グラディウスII	1,601,700	BooM BooM BAR さんぱつ屋宮川	立命がんばる 3-4 3-F(連)
8	チャンピオンレスラー	11,823,700	健太郎CHAN参上	ALLクリア
9	チェイスHQ	11,135,270	MBKL-GHK 不明(ふみょう)	ALL イージー 70秒設定
10	オーダイン	754,720	HTSN さつきちゃんだよ!	ALLクリア

ビッグキャロット京都 ☆=11

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・B)	805,100	CYG	2-1 F・F ノーマル設定
2	グラディウスIII(テクニカル・D)	722,190	BOM	2-2 F・F ノーマル設定
3	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	967,740	CYG	2-3 F・F ノーマル設定
4	エアバスター(1P)	1,126,190	速攻屋GOL(ま)	ALL ノーマル設定
5	ブロクシード(1P)	592,407	FIAK	ノーマル ライン150 レベル35
6	ビーストバスターズ(1P・ノーマル)	10,319,300	不倒不敗不滅不破の記録樹立RYO	カウンター振りきり確認済ALL
7	S.T.U.N.ランナー	842,990	バカじゃないですボブです HYO	1面スタートLV18 ワープ有 ノーマル
8	R-TYPE II	1,055,000	速攻屋GOL(ま)	ALL ノーマル
9	鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)	1,618,410	勝負らこれから(更)	AREA09-07 ノーマル(連)
10	ゼロウィング	3,010,790	K.	AREA21-8 10UP有ノーマル(連)

ヒットゲームBEST10

ファイナルファイト2冠獲得!!

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲームの2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は65店1月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
4	1	ファイナルファイト	606	カプコン
1	2	グラディウスIII	588	コナミ
3	3	テトリス	505	セガ
8	4	ブロクシード	405	セガ
5	5	カプコンワールド	352	カプコン
9	6	ウイニングラン鈴鹿GP	223	ナムコ
7	7	ダライアスII	208	タイトー
2	8	R-TYPEII	203	アイレム
12	9	スーパーフォーミュラ	194	ビデオシステム
6	10	スーパーモナコGP	188	セガ

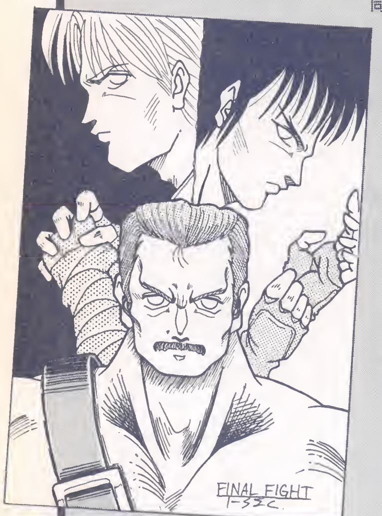
11位	12位	13位	14位	14位
デンジャラスシード 104	エアバスター 73	スーパーマスターズ 56	鮫！鮫！鮫！ 55	クォース 50

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
3	1	ファイナルファイト	708	カプコン
1	2	テトリス	508	セガ
11	3	ブロクシード	482	セガ
2	4	カプコンワールド	447	カプコン
6	5	グラディウスIII	317	コナミ
5	6	スーパーモナコGP	283	セガ
8	7	ウイニングラン鈴鹿GP	226	ナムコ
7	8	スーパーフォーミュラ	212	ビデオシステム
8	9	ダライアスII	143	タイトー
—	10	ビーストバスターズ	128	SNK

11位	12位	13位	14位	15位
R-TYPEII 125	デンジャラスシード 109	エアバスター 108	ワールドカップ'90 96	ファイナルラップ 81

※得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより同じ基準をもとに、正確な比較ができると思います。



愛知県　木村哲君

今月は、ファイナルファイトが人気、インカム共にトップに入ってきました。ファイナルファイトは、得点を100店あたりに換算しているとはいえ、人気606点、インカム708点ととても高い点を得ています。

理屈抜きの面白さのファイナルファイト

このゲームは、ただやって面白いという理屈抜きの面白さが人気の原因だと思います。その中には、自分と敵のキャラクターの動きをできるだけリアルに作ったことと、とりあえずグルッと回れば敵をなぎ払えるという良い要素があります。

しかし、ゲームセンターで見ていると、何がなんでも回りまくり、体力がなくなった所で一発くらってやられてしまう人があまりにも多い。少しは考えてプレイするようにして下さい。お願いします。

確かに、このゲームは初めの難度が難し過ぎることは言えると思います。やっていることが面白いから良いですが、他のゲームならこの難度は大いに問題があるでしょう。

1COINで進むことを考えると、投げ、つかみ技とパンチをどう使い分けるかなど本来のゲームとしての面白さが出てきます。まだまだヒットすると思いますが、現状ではこの面白さはほとんどの人はわかるまで行っていないと思います。

プレイヤーの腕の差が出すぎのグラIII

人気のグラIIIは、インカムは6位です。マニアにとっては良いのですが、一般プレイヤーにとって1面、2面が難しいのは敬遠されます。

パートII、IIIとなると、前作をやりこんだ人とそうでない人との腕の差があまりについてしまうので、難度を思ったより低く設定しておかないと危険だと思います。

テトリスはまだまだ一気には落ちず、てがたくヒットしています。それに対し、ブロクシードも意外にインカムを伸ばしています。アイテムがあるので、なんとかなりそうに思える所が良い所です。気軽にできるゲームです。

カプコンワールドはすごろくで進んで行く感じを出したのが良かったと思います。

来月はマーベルランドがどこまで入って来るでしょうか。

（ぜんじ）

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（ガイ）	1,376,201	大月	ALL
2	グラディウスIII（A）	400,660	MAE	3面
3	デンジャラスシード	3,374,100	T.S	ALL
4	ロードオブキング	232,900	りよう	ALL
5	バーニングフォース	320,120	A.A	4-2
6	ネクストスペース	1,114,300	T.S	ALL
7	R-TYPEII	297,300	高岡	5面
8	ダライアスII（3画面・Wゾーン）	3,285,500	RZV	ABEIMRW ALL
9	ダライアスII（3画面・上のVゾーン）	3,223,870	RZV	ABDGLQV ALL
10	ダライアスII（3画面・Xゾーン）	3,173,720	RZV	ABEIMRX ALL

コインスナック24 ☆=13

岡山県岡山市浜野4丁目22〜29　☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII（上のV）	3,574,530	KOH	ノーマル全面クリア㊠ 6600のがし×1
2	ダライアスII（Yゾーン）	3,516,040	KOH	ノーマル全面クリア㊠ 6600のがし多数
3	ダライアスII（下のZ）	3,564,760	HCS-MPL	ノーマル全面クリア㊠ 3面終3時、1256800点
4	グラディウスIII	10面	とりあえず	リップル、スプレット装備 ノーマル㊠
5	ポンピングワールド	2,057,600	SUNAO	ノーマル45面
6	ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2'55"270	どっかの一般客	ノーマル B.L1'26"216
7	ウイニングラン鈴鹿GP（6速）	2'58"969	At.N	ノーマル
8	タスクフォースハリアー	100万＋α	社長とよばせる男	ノーマル キューピーミラー使用
9	ワールドカップ'90	FINAL5-0	前作対戦者募集中	ノーマル全面クリア
10	ロードオブキング	全面クリア	クリア者多数	ノーマル

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（ガイ）	1,397,090	JOKER	5面
2	バーニングフォース	3,009,660	PAI	クリア 残2機　裏×2
3	クォース	274,290	JOKER	ブロック916 設定2 ステップ68 イージー
4	デンジャラスシード	3,319,500	?	クリア
5	メタフォックス	2,241,000	3-D大賀	
6	スーパーフォーミュラ（チャンピオンシップ）	6'02"073	珠理亜⑤安住磨奈	DP27
7	メガブラスト	761,500	W…たる	クリア
8	ゼロウィング	1,244,930	R	13-2 ワープ有り
9	カプコンワールド	1,168,400	Rと二宅てつや	クリア
10	ブロクシード	467,444	R	ライン208 レベル57

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=51

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル・B）	906,500	人面犬友の会 Disp-…A	2周目1面 ハード設定
2	ファイナルファイト（ガイ）	2,681,280	こんなのいけれんよ St.神魅羅㊟	1P ノーマル6面ボス エプリなし
3	シャドーダンサー	1,683,150	人面犬友の会-原田	ノーマル ALL 忍×11 B.S×2
4	スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'15"051	人面犬友の会会長MDK	ノーマル
5	バイオレンスファイト	14,352,730	人面犬友の会顧問 Disp-CHA-CHI	1P バッドブルーALL 30万×10 20万×2
6	鮫!鮫!鮫!	2,559,330	人面犬友の会 Disp-…A	ノーマル 10-07㊠
7	エアバスター	1,260,180	人面犬友の会 St.神魅羅	ノーマル ALL
8	ブロクシード	500,878	ルール無視の商談は私が許さん ⓡげき［ぶ］	ノーマル ライン152 京都の使者 レベル?
9	ウイニングラン鈴鹿GP（1Pオートマ）	2'47"550	A.K.D.	ノーマル設定
10	チャンピオンレスラー	56,894,200	遠征中NISⓢ㊟	ノーマルALL 1Pコブラ

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（ガイ）	347,280	GUM	1コイン 2面最終
2	ファイナルファイト（ハガー）	339,400	GUM	1コイン 2面最終
3	ギガンデス	773,300	AIA	6面
4	ダライアスII（W）	3,285,340	AIA	（ランクB）1コイン クリア
5	ダライアスII（Y）	2,853,990	AIA	
6	ダライアスII（X）	3,133,800	AIA	ノーミス
7	ダライアスII（Z）	2,720,220	AIA	ノーミス
8	ダライアスII（V）	2,651,640	AIA	
9	四川省	1,738	BWF（女）	1コイン ステージ5
10	パズニック	692,000	JINひがき	6-1-3

スーパーアカトンボ ☆=6

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガンデス	1,764,400	INDICK-APL	ノーマル 1コイン ALL
2	メタフォックス	2,352,000	吉野	ノーマル ALL
3	エアバスター	1,291,870	KGC-KAZU	ノーマル ALL
4	デンジャラスシード	3,879,450	BIG	ノーマル BOMBK2 LIFE×5 ALL
5	ファイナルファイト(コーディ)	890,290	INDICK-Kim	ノーマル 主人公使用 4面
6	ブロクシード	479,544	SUG-SOBA	ノーマル ライン164 1人プレイ
7	ウイニングラン鈴鹿GP(1P)	2'47"536	W-SOBA	ノーマル 1人プレイ
8	グラディウスIII(B)	677,710	INDICK-APL	ノーマル フォースフィールド2-1面
9	R-TYPE II	556,500	M・M	ノーマル 2-3
10	ダライアスII(Xゾーン)	2,858,060	MAS	ノーマル Xゾーン ALL

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=3

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	2'51"356 5'39"533	PSG-ラッキーマリ	2周 予選、決勝1位 4周 (オートマ)
2	エアバスター	1,278,510	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル
3	ファイナルファイト(ガイ)	1,551,140	ナメ吉	1コイン 5面 ノーマル
4	グラディウスIII	847,140	ひさし	1コイン 10面 ノーマル
5	R-TYPE II	879,400	PSG-ラッキーマリ	1コイン 2-5 ノーマル
6	デンジャラスシード	3,811,800	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア ノーマル
7	カプコンワールド	1,417,300	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア
8	クォース(1P)	327,530	PSG-ラッキーマリ	1コイン ステージ69 ノーマル
9	クォース(2P)	1,311,310	MAXと PSG-ラッキーマリ	1コイン 2周目99 ノーマル
10	バーニングフォース	1,751,530	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア ノーマル

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(3P・6速)	2'48"550	アメデオ SJI	
2	ウイニングラン鈴鹿GP(3P・AT)	2'48"968	アメデオ UMA	
3	エアバスター(1P)	970,530	EXE	ALL
4	デンジャラスシード	3,788,950	EXE	イージー ALL
5	グラディウスIII(B)	772,050	JAC-H.Y	8面ボス
6	グラディウスIII(EDIT)	599,160	HYAKU-TRYPLXE㊦	10面 エディット、ミサイル、リップル
7	カプコンワールド	1,450,500	ESP	ALL 1P
8	ファイナルファイト	585,240	アメデオ MAK	3機設定 3面ボス
9	ポンピングワールド	2,012,980	HYAKU-チョンマーゲー	41面
10	究極タイガー	7,002,360	HYAKU-TRYPLXE㊦	3=8 連付

プレイシティキャロット久留米店

久留米市六ツ門町三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	3,160,660	K. K	ノーマル
2	ブロクシード	336,472	T. Y	ノーマル
3	テトリス	999,900	T. Y	788ライン
4	デンジャラスシード	2,164,400	SKD	フルオート ノーマル
5	グラディウスIII	点数不明 11面	ラッキー! N. F	おーい! 東京にいった
6	ファイナルファイト	点数不明 4面	F. S. S	とがみの親分 元気かい?
7	ギガンデス	10,000,000+α	偶然の永パ DEATHMASTER	東城ー! もどってこいよー。
8	グラディウスIII	点数不明 E・レーザー 9面	Eレーザーはもう コリゴリなのだ	もう、なにも言わないからさー。
9	バーニングフォース	1,920,020	D. M-YOS	天しょくー れんらくしろよー
10	ゼロウイング	2,492,820	坂口(女)	たまには戻ってこいよー みんなー! YOS

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=3

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(上Vゾーン、2画面)	3,458,470	SUR-伝説のコンビ Y.T & LEE	ALL イージー 最終面だけLEE氏。
2	ダライアスII㋟(Wゾーン)	3,596,180	SURPAASSER Y. T	ALL イージー 甘すぎる……
3	ダライアスII㋟(Xゾーン)	3,454,300	SURPAASSER Y. T	ALL イージー これはいい線かな?
4	ダライアスII㋟(Yゾーン)	3,424,800	SURPAASSER バグがライバル Y. T	ALL イージー あと3万か?
5	ダライアスII㋟(下Zゾーン)	3,513,340	SURPAASSER またもY.T & LEE	ALL イージー ボスだけLEE氏。
6	ダライアスII㋟(下Vゾーン)	3,114,350	SURPAASSER 実力>財力 R. T	ALL イージー 実力で勝負!!
7	ナイトストライカー(Rゾーン)	71,821,820	SUR-9400万が とんでいく… Y. T	ALL 運≒♡ もうすぐなくなり記念
8	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'58"786	SURPASSER LEE	ALL 4日前に入荷
9	ウイニングラン鈴鹿GP(6速)	3'01"984	SURPASSER ドリフトくん ROC	ALL まだまだ!!
10	S. C. I.	10,207,730	PIA-C～T	ALL

ジョイランド松江

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S. C. I.	9,672,140	HIR	1コインALL ノーマル
2	ナイトストライカー	91,081,860	HYAKU-TRYPLXE㊦	Rゾーン ノーマル
3	ナイトストライカー	87,522,870	HYAKU-TRYPLXE㊦	Qゾーン ノーマル
4	グラディウスIII	683,980	HYAKU-人生最悪の日	9面ボスミサイル リップル ノーマル
5	テトリス	999,999+α	HYAKU-吉川	イージー 564ライン
6	カプコンワールド	1,549,800	ESP	1コインALL ノーマル
7	U.S クラシック	−5	ESP	1コイン 18HOLL ノーマル
8	スーパーモナコGP(AT)	B.P=3992	UWF	DRY1位 WET2位 ノーマル
9	ダライアスII(Wゾーン)	3,439,860	ESP	ターボ 3画面 ノーマル
10	ダライアスII(2P)	4,096,880	1P、HPR 2P、ESP	1P、2P、1コインずつ ターボ3画面ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	1,872,000	Mr-IPA-MN	S-8 ノーマル 連使用
2	バーニングフォース	819,590	Mr-IPA-MN	3-5-1 ノーマル 3設 AUTO使用
3	ファイナルファイト(ガイ)	580,350	Mr-JOE	S-3 ノーマル 2設
4	チャンピオンレスラー	20,821,300	Mr-HIDENORI-Y	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン
5	Xマルチプライ	9,340,100	Mr-OWA	S-2-6 ノーマル 3設
6	メガブラスト	450,500	Mr-VEX-II	R-7 ノーマル 3設
7	ワールドカップ'90	ALLクリア	Mr-RZ 3-0 Mr-IPA-MN 4-0	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン TIME1'30
8	フラッシュポイント	1～27面	Mr-FBI	セレクトなし ノーマル 1P-1コイン
9	ダライアスII(Z_2)	3,264,830	Mr-DIO	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用 3画面
10	ダライアスII(V)	3,242,900	Mr-AK	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用 3画面

タイトピア木屋町店 ☆=11

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	S. C. I.	10,232,460	PIA-CNT!! V_2氏がライバル	ALL ノーマル Rimi君に感謝!
2	ファイナルファイト(コーディ)	863,210	PIA-ACE	1コイン 4面
3	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'15"146	PIA-R-1!!	ALL 1位
4	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'45"483	PIA-JET!	ALL 1位
5	グラディウスIII(D)	781,800	PIA-R-1!!	10面 ノーマル
6	グラディウスIII(E)	552,710	しまった	10面 ノーマル
7	R-TYPE II	938,500	Joying〝GSA〟3号 T. T	ステージ11 ノーマル
8	ポンピングワールド	3,599,580	PIA-CNT!! VAP君は強すぎる!	ALL 残4(+1) もうやめたやる気0%
9	カプコンワールド	1,775,900	PIA-K.G!! 愛が欲しい…	ALL 1コイン 協力者はいらねえ
10	バイオレンスファイト	13,454,560	PIA-K.G!!	ALL P.B×6、N.B×3

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,835,800	EXE	1コインALL ノーマル BOM B×4 S×8
2	エアバスター	1,021,280	EXE	1コインALL ノーマル
3	ロードオブキング	196,100	PAI	5面ボス
4	グラディウスIII	703,110	JAC. H.Y.	
5	ギガンデス	2,174,400	AE	1コインALL ノーマル
6	ファイナルファイト	878,440	TAI	4面
7	ダライアスII(下のZゾーン)	3,170,580	尾崎	ALL オート ノーマル
8	ダライアスII(Wゾーン)	3,329,910	ATG	オート ノーマル
9	ブロクシード	410,950	NKK	レベル53 ライン202
10	ダライアスII	3,524,510	EXE.高下	2Pクリア Yゾーン

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトレジスタンス	107,600	六倉 貴彦	スーパーフォーミュラと ゼガ・エアロ・シティ
2	ポンピングワールド	276,800	橋 雄二	26吋筐体にて導入しております。
3	グラディウスIII	575,000	道津 孝之	大人気のために順番待ちとなって
4	タスクフォースハリアー	304,200	中島 博之	おります。ご迷惑をおかけ
5	カプコンボーリング	192	古田 真一	いたし申し訳ございません。
6	ワールドカップ'90	全7面クリア	長崎 康生	また、ファイナルファイトも異常なまでの
7	クライムシティ	473,530	大平 信之舗	人気のため、順序よく順番を守って
8	R-TYPE II	243,000	笹田 勇	プレー下さるよう 従業員一同心から
9	WWFスーパースターズ	全8試合クリア	中島 稔	お願い申し上げます。
10	ファイナルファイト	417,632	大崎 淳一	キャロット・マンより!

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,392,980	SUP-NYMPH?	1P 1コイン ALL ノーマル
2	ファイナルファイト(コーディ)	1,504,950	HALFLING	1P 1コイン ALL ノーマル
3	ビーストバスターズ	6,882,420	NINJA	1P 1コイン ALL ノーマル
4	S.T.U.N.ランナー	719,360	SUP-NYMPH?	ノーマル レベル13 初心者コース
5	デンジャラスシード	3,890,250	BIG	BOMB×4 LIFE×5 ALL ノーマル
6	デンジャラスシード	3,048,150	BIG	Br機 ALL LIFE×3 BOMB×0
7	ブロクシード	557,667	NYANKORO. T	1P1コイン レベル45 ライン197 ノーマル
8	鮫!鮫!鮫!	1,179,340	G.M.C.DURAN	エリア7-4 ノーマル
9	カプコンワールド	1,513,600	SUP-NYMPH?	ALL ノーマル
10	スーパーバレーボール	74,100	NINJA	ALL ハード

ゲームシティOZ

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,014,480	TUC-HOR	ノーマル ALL
2	グラディウスIII Ⓑ	768,650	WAC-結晶-HSK㊫	10面
3	デンジャラスシード	3,901,200	ZUN ZUN	ノーマル ALL
4	バーニングフォース㊨	5,809,600	おちゃめなZUNちゃん	ノーミス ALL ウラ×2
5	鮫!鮫!鮫!	1,736,140	AOI	9-9 山口店
6	ファイナルファイト	705,810	JAC	4面 山口店
7	ブロクシード	512,145	フラッシュPASTAちゃん	レベル50 ライン184
8	ウイニングラン鈴鹿GP(2P)	2'47"082	パワフル。SAT	2人プレイ
9	ウイニングラン鈴鹿GP(3P)	2'47"317	パワフル。SAT	3人プレイ
10	カプコンワールド	クリア	多数のみなさん!	ノーマル 1コイン

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SAR	144,340	平戸 邦広	2面 (2F)
2	メタフォックス	409,000	中島 稔	3面 (2F)
3	コブラコマンド	456,300	大津 康次	4-3 (3F)
4	フェイスオフ(5人モード・チェコ)	トータル18	草野 & 小渕	優勝 (3F)
5	オメガファイター(2P)	2,023,880	中尾 匡 & 富山 義則	7面 (3F)
6	ロードオブキング	215,600	小林 政彦	最終面 (2F)
7	ミッドナイトレジスタンス	1,684,200	大内 啓海	全面クリア (2F)
8	ラビリンスランナー	480,750	早野 広一	全面クリア (3F)
9	ワルキューレの伝説	944,850	野田 勇	全面クリア
10	タスクフォースハリアー	6,933,900	江川 守	2周目5面 (2F)

モンキーハウスメインスタジアム ☆=41

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアバスター	1,726,880	猿家派・MPP	1コインALL ノーマル 残=5
2	ブロックアウト	76,198	やちょ	WARMUPより、ノーマル 19面
3	空牙	1,469,240	ろぉむ	1コイン2周目2面 ノーマル、セイレーン使用
4	ウイニングラン鈴鹿GP(1P、6速)	2'45"953	Y. N	ノーマル 2周設定
5	メタフォックス	2,447,000	猿家派・ぴ!!	ノーマル ALL 1コイン
6	ファイナルファイト	1,650,970	猿家派・きびきびPAN	1コイン コーディ 5面 ノーマル、ノーエプリ
7	ギガンデス	1,454,600	VERCA-N.K氏 N.K復活か!?	1コインALL ノーマル3回でクリア
8	グラディウスIII(B-A)	2周目 1面	APL、猿家派・CROSS 猿家派・HSAの3名	1コイン ノーマル
9	デンジャラスシード	3,996,650	G.M.C.EST	1コインALL ノーマルプル²モード
10	ヴォルフィード	9,999,990	多数の皆様	1コインALL ノーマル

WE'LL TALK TAITO高松店 ☆=1

香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)334-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・B)	1−10	ひさし	ノーマル 面数優先 ㊨なし
2	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'16"089	IDA(ひさしぶり)	イージー フェラーリ使用 1位
3	ダライアスII(下Vゾーン)	3,109,360	ALF-RUN㋩	ノーマル ターボ使用 3画面
4	クォース(2P)	885,300	MAX RUN㋩	ノーマル 2周目68面 ブロック 4836コ
5	バイオレンスファイト(1P、B.ブルー)	13,202,720	人面犬友の会顧問 小池さん2月末岡山へ	ノーマル ALL P.B×5 N.M×1
6	U.S.クラシック(ノーマル)	−14	ALF-RUN㋩ 限界は−16?	ALL 1コイン OUT−9 IN−5
7	究極タイガー	15,240,680	新製品が入らんⓇ	ノーマル 6-10
8	スーパートップシューター	POINT55	MAX	ノーマル
9	テトリス(ノーマル)	スコアカウント	常連多数の皆様	999,999+α
10	ムーンキャッスル	本日入荷	中毒者多数有り	100円 3回

てあたりしだいゲームリスト

1月発売ゲーム

ゲーム名&メーカー	操作	ジャンル	メーカーよりのPR
エア・バスター ナムコ	8－1	シューティング	
ブロックアウト テクノス		パズル	
ブロクシード セガ		アクションパズル	
ギガンデス イーストテクノロジー		シューティング	
トリプルウォーズ ニチブツ		麻雀	
メタフォックス セタ	8－2	シューティング	

2月以降発売予定及びAOUショー出展ゲーム

ゲーム名&メーカー	操作	ジャンル	発売日とPR
あしたのジョー タイトー	4－2	ボクシング	あの「あしたのジョー」がゲームになって登場!!
1941 カプコン	8－2 2P	シューティング	2月22日　痛快シューティング、アクション性も倍加。
エイリアンズ コナミ		アクション	映画「エイリアン2」の版権ゲーム。
M.V.P セガ		野球	リアルシミュレーション野球ゲーム。
球界道中記 ナムコ		野球	
苦胃頭捕者帳 タイトー		クイズ	2月　従来あるクイズゲームに2P対戦の早押し要素を入れました。
空牙 データイースト	8－2	シューティング	2月7日　バリバリシューティング。
KLAX(クラックス) ナムコ	4－1	パズル	3月頃　あなたの脳を活性化します。存分にハマッてください。
クールドバスター データイースト	8－3	アクション	
G-LOC セガ		ドッグファイト	ドッグファイトジェット機・体感シミュレーションゲーム。
戦場の狼II カプコン	8－2 3P	シューティング	3月中　名作「戦場の狼」バージョンアップ。3人同時プレイ。
トライゴン コナミ		シューティング	派手なビジュアルで爽快感抜群。
ハットトリス ビデオシステム	3－2	パズル	帽子を使ったパズルゲーム。
ハテナ?の大冒険 カプコン	4ボタン 2P	クイズ	3月中　好評のアドベンチャークイズが更におもしろくなった。
バルダーダッシュ データイースト	4ボタン 2P	クイズ	3月下旬
パロディウスだ! コナミ		シューティング	「グラディウスシリーズ」をギャグとユーモアいっぱいにパロディ化。
麻雀大予言 ビデオシステム	キーボード	麻雀	3月予定　プレイヤーの麻雀運をタロットカードで占う。
マーベルランド ナムコ	8－1	メルヘンアスレチック	2月9日　僕の名はパコ。マーベルランドに遊びに来てね〜。
メジャータイトル アイレム	2－1	スポーツ	
妖精物語ロットランド ジャレコ	4－2	コミカルアクション	4月　パパー!!ママー!!いま行くからね。
ラフ・レーサー セガ		レース	複数で楽しめるレースゲーム。
レーシングヒーロー セガ		バイクレース	バイクレースシミュレーションゲーム。
W・G・P タイトー		バイクレース	3月　通信機能搭載、8人みんなで大バトルだ。
メタルフリーザー セイブ開発		迷路シューティング	1989年に発売済。
雷電 セイブ開発		シューティング	
ロボコップ データイースト		ピンボール	2月下旬　ロボコップをテーマにしたピンボール。
オペラ座の怪人 データイースト		ピンボール	

先月のゲームリストでは、発売予定のゲームより、発売のゲームの方が多かったのですが、今月はまるっきり逆になってます。もちろん2月末のショーの為でしょう。ショーと言えば、いつも問題になるのが「プレイできない」問題。

勿論、ショーでの客付きもオペレーターの判断材料ではあるが、やっぱり過度のコンティニューは避けましょう。ショーで極めても、自慢にならないぞ。

さて、先月触れたグラIIIについてですが、個人的意見と前置きをしてから言わせてもらいますと、アイデアはいい。練る時間をけっこう取ったのもいい。しかし発売されてみると、練る段階でアイデアの当初の目的を忘れ、ゲームバランスなどばかりに目を向けてしまい、折角のアイデアを無駄にしてしまっている所が見られる。タイマー落ち（処理の増えすぎによる実行速度の低下）やキャラクターオーバー（例としてはパワーアップカプセルを取ったのに取れていない）などが多い、根本的に難易度が高すぎる、などの欠点を露呈したように思います。

すべからく、最近のゲームは難易度が高すぎるようです。難易度の高すぎるゲームには一般客がつかず、結局ロングヒットにはなり得ないと思うのは私だけでしょうか。

（野村流紋）

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	324,540	ハイパーB.G	R.2 ノーマル ハガー使用
2	Xマルチプライ	4,891,000	RASIS	最終面ボス ノーマル
3	デンジャラスシード	3,695,450	C. P. M	ALL ノーマル 連射付
4	ブロクシード	135,319	ハイパーB.G	レベル24 ライン91 ノーマル
5	テトリス（ベリーハード部門）	339,934	DiO	レベル87 ライン360
6	ファイネストアワー	400,580	1月2日のスコア!	R. 4 ノーマル
7	バーニングフォース	262,140	ハイパーB.G	3-3 ノーマル
8	スーパーバレーボール	64,200	SILVIA-K.S	ALL ノーマル
9	天地を喰らう（関羽部門）	4,686,800	TXW	ALL ノーマル
10	クォース（1P）	154,290	SILVIA-K.S	ブロック579 ノーマル

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,462,040	Mr. X	5面ボス
2	ウイニングラン鈴鹿GP（6速）	2'50"401	GUN BOY！	予 27"779 フェラーリ640
3	ブロクシード	ライン 189 レベル 49	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊏	下7つ 目。残念でした。
4	エアバスター	645,350	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊏	PHASE 5
5	鮫!鮫!鮫!	2,355,820	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊏	AREA 10-8
6	デンジャラスシード	3,871,900	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊏	ALL
7	ダートフォックス	3'54"79	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊇	1人プレイ、ROT君サンクス
8	バーニングフォース	4,810,730	鬼ゃ〜ず 王者Pochi！㊇	×4、3ミス、ALL
9	スーパーバレーボール	67,900	KAN	ALL
10	クォース	138,750	悪いけどバニ・フォーは150万行ってます。	□449 SOL! がやれ

ゲームプラザ ☆=86

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2−1	MST	B-F ノーマル 点数不可
2	スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'14"572	ひるいなき酢舌走人Ⓢ MIU	LOTUN使用 D.P.=9
3	スーパーフォーミュラ（スズカ）	2'42"169	㋐ ショックウェーブ MIU	同上
4	スーパーフォーミュラ（デトロイド）	2'06"725	KILL=ころす? MIU	同上
5	スーパーフォーミュラ（ワールドチャンピオンシップ）	5'36"063	アタリの日本語版がおもしろい!! MIU	LOTOS使用 D.P.=36 ツタッス!!
6	ファイナルファイト（ハガー）	2,620,340	NOR.	1クレR.6 ノーマル、㊈
7	S.T.U.N.ランナー	935,445	NOR.	ノーマル ワープ有 L1〜L20
8	S. C. I.	10,252,380	V_2	ALL ターボ×3
9	フォートラックス（1P）	2'17"73	ZUO	ALL 4面設定 ノーマル 完全1P
10	スーパーフォーミュラ（モナコ）	1'59"805	P.M.C ひまなし 金ほしい MIU	LOTUS使用 D.P.=9 悲しいスコア君

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル・B）	922,010	MGF-NYA	10面
2	グラディウスIII（テクニカル・A）	342,790	IDA	7面
3	グラディウスIII（テクニカル・D）	414,860	ヌーボ GIL	8面
4	バーニングフォース	4,973,410	MGF-ZIN	ALL 残4
5	スーパーフォーミュラ（ワールドチャンピオン）	5'49"132	MGF-KOB	ALL マクラーレン
6	スーパーフォーミュラ（イギリスGP）	2'16"963	MGF-KOB	ALL マクラーレン
7	ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2'53"717	MGF-NYA	ALL
8	ファイナルファイト（コーディ）	638,870	PON	1コイン 3面ボス
9	エアバスター（1P）	607,950	MGF-KOB	6面
10	デンジャラスシード	3,782,000	MGF-KOB	ALL 連㊀

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F　☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	451,500	MAI♡	5面のカベにつぶされた。
2	ブロクシード	288,659	ひっちん	レベル 42 ライン 157
3	シャドーダンサー	685,750	MGF-TKS	1コイン4-4
4	クォース（1P）	269,950	らっきい☆どらごん	1005 6/7
5	イメージファイト	290,600	クロスサージェント UGM!!	ベリーハード 5面 サーチ命だ!
6	グラディウスIII（B）	719,610	爆炎帝-X（宮崎）	ステージ10 フォースフィールド
7	グラディウスIII（エディット）	578,530	爆炎帝-X（宮崎）	9面 E・レーザー、Sガンリディウス、残オ
8	鮫!鮫!鮫!	2,613,570	あひる川口（宮崎）	10-7
9	カプコンワールド	1,539,600	S・E・G（宮崎）	1コイン ALL
10	究極のオセロ	レベル1クリアー	MAY（宮崎）	1コイン ALL

ゲーメス人

次号は3月30日発売!!

AOUショー特集

5月号 ニューゲーム全紹介

㊗入学記念大攻略

グラⅢ・ファイナルファイト後半・1941・マーベルランド

論 ゲームの台を占領するのはやめよう

ゲームセンターでのマナーの問題は、プレイヤーの中では大きな問題であるといえます。

一番大きな問題となっているのは、ゲームをプレイした時に、その台で何回も連続して遊ぶ、連続プレイの問題と言えるでしょう。1台に百円を入れたら最後、2時間でも3時間でも、お金が尽きるまでやり続けるプレイヤーもまだ少なくありません。

ゲームセンター内には法律もないし、いろいろな考え方を持ったいろいろな年齢の人が集まっています。ここがゲームセンターの良い所であると思ってはいますが、最低限のマナーとして、人が後で待っている時は終わったら席を譲るということが必要だと思います。

これは、どちらかと言えば学生よりはサラリーマンに守ってほしいことです。学生は年齢は低いのですが、ゲームセンターでの〝しきたり〟を微妙に感じ取っていて(もちろんそんなにお金を持っていないということもありますが)連続で台を占領することは少ないのです。

しかし、20代後半のサラリーマンは、なぜか台を占領して平気でお金をつぎこんで、何時間も粘っています。子供や学生が、それを見てどう思っているのかも想像してみて下さい。ゲーメストを読んでくれているサラリーマンの皆様は、こんなことがないように注意して下さい。

また、マニア層のプレイヤーも特に集団で集まると占領してしまうことが多い。周りの反感を買いながらハイスコアを出しても後でいろいろイヤな思いをすることに気づいて下さい。日曜日の昼間なんかなかなかプレイできなかったりするのですが、こんな場合は16歳未満が立ち入れなくなる6時以降にプレイするなど方法はあると思います。

もう一つ言いたいことは、台を占領しない模範プレイヤーの人達は、ついつい占領しがちなプレイヤーに対して、強い反感を持ち過ぎだということです。占領する方が悪いには決まってますが、相手に対して反感を持ち、けなすだけではなんにもなりません。

ゲームセンターにいる人達は、ゲームが好きな所が共通していて、ゲームを嫌いな人よりよっぽど物わかりが良いはずです。

(ぜんじ)

待ってー、もうひとこと

ちわす。何にもしてない雑君保プです。今回のAOUでは多分またサイン会をしてしまっている事でしょう。関東じゃあんまりやりたくなかったんだけどねぇ。顔割れるし。ゲーセンでワタシを見かけたとしても指さしたりニヤニヤしたりすんなよな。泣くぞ。ましてや「ヘタじゃん」とか「落とすなよ」とかつぶやかれたりしたら、かむぞ。

表紙の裏をとれ

ファイナルファイトが絶好調。編集部でもはまっている者が何人もいるが、アキを見付けるのが難しい。

当初ストリートファイター89のタイトルで出すプランもあったようだが、このタイトルで出したのが正解。この次はストリートファイターⅡを頼みますよ、と言いつつファンは熱中。

(ぜんじ)



●復活!!そう、私はマップ職人だったよね。最近マップのいるようなものがなかった。(あってもアクションもので私の手におよぶものでなかった。)昨年はパズルものが強かったからかもしれない。今年は初めからシューティングなので仕事がビシバシ!大変だけどがんばるべえ!(ずる)



●やや低迷気味だった格闘ゲームが、ファイナルファイトで思いっきり盛り返してくれてウレシイ今日このごろ。

パソコン通信の電話代も落ちついてきました。大阪の遊遊倶楽部の皆様、いつもお世話になってます。これからも情報提供、宜しくね!

(情)



●近いうち、富士、岐阜、京都巡りをする予定。他にもおもしろそうな所があれば行きたいな…という訳で手紙ちょーだい! 君の街まですっ飛んでいくぜいっ。

ところでテトリスに新しい遊び方発見。そのうち発表するかも。

(ラスカル復活! 水島屋 T.J.)



●今月のパズルの名前はペンティクスと読み、アクセントはEにあります。……なーんてね。実は単なる造語なので気にしないよーに。

DOHJINコーナーも、今回で6回目。掲載した本へのお便りの状況はどうかな?

できればそのへんの事を知らせてほしいな。

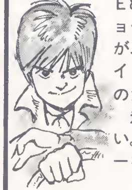
(APAPA)



●アタリの新作のゲームで、キャプテンシルバーの様なゲームはとっても面白かった。

う〜ん、メデューサにはまいった。ということで、海外のゲームの好きな方連絡ちょーだい。

(以前はんたあと名乗ったこともあった双子のしーちゃん)



●ついに車を買いました。AE86(トレノ)です。AOUショーにも乗って来ます(予定)が、28日は富士スピードウェイを走れるチャンスがあったのだ。残念無念。

走りの方はあい変わらず荒い。T・アウトランのパトカーなみ(大ウソ)。

(走り屋予定者・悠理)



●受験シーズン真盛り。多くの人間が笑い泣く。

めでたくも新しい門出を迎える事のできた人には「フェーム」がお勧め。観ればますます元気がわいてくる。

P.S. 鹿児島の藤原さんも受験がんばってね。

(カッコーの巣の上からのGOD)



●この本がでる頃、ちょうどAOUショーが幕張メッセで開かれているはず。恒例といえば確かにいつものことだけれど、今回はうれしいことが1つある。2日目を一般入場者デーとしたこと。最終ユーザーなしにどのような商売も成り立たないし、互いに理解し仲良くし合ってこそ発展があると思うのです。(TM)

GAMEST ゲーメスト 4月号

■平成2年4月1日発売　第5巻4号通巻43号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漢炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z-BOY　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼太　はんたあ　海軟風　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画

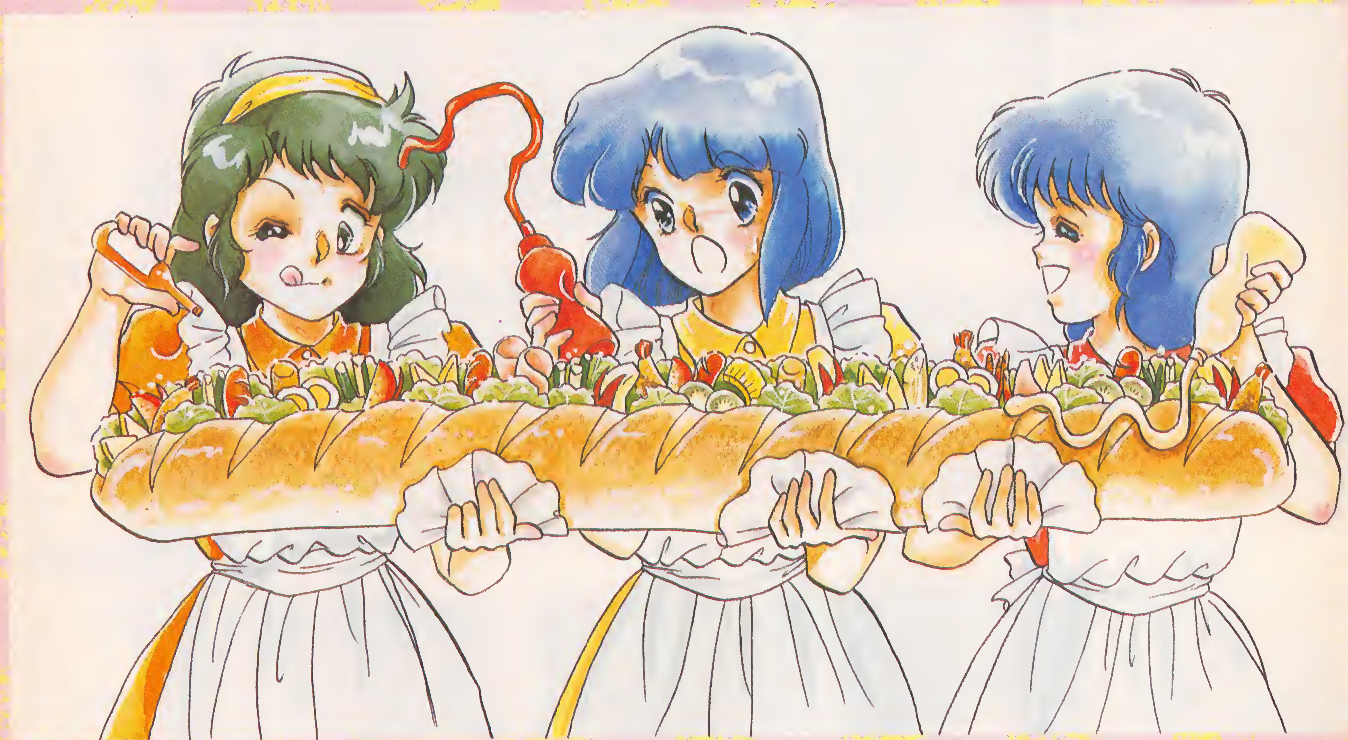
頑張ったぜコーナー

スーパーリアル麻雀アニメビデオ

『ミキ、カスミ、ショーコの はじめまして♡』

またせてゴメンネ!

ついに完成!!



あのミキ、カスミ、ショーコの３人がオリジナル・アニメになった!
３人のプライベートタイムを中心に今はじめてアナタにだけ素顔を見せちゃいます。巻末にはHDキャラによるショート・アニメも収録。
そして予約特典は、もちろん**豆本**。**下巻**だ!
買うっきゃない!

3月25日発売

PSVX-1001 全30分 税込定価¥5,800(税抜価格¥5,637)



「みつめていいよ」

CD:H28X-10012 税込定価¥2,884(税抜価格¥2,800)
MC:X24X-3512 税込定価¥2,472(税抜価格¥2,400)

好評発売中

PICTURELAND
POLYSTAR CO.LTD

東京本社 〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone 03(406)8161(代表) Fax 03(406)8160
大阪事務所 〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone 06(361)5755(代表) Fax 06(361)5756
名古屋事務所 〒460 名古屋市中区栄2-11-7 伏見大島ビル8F Phone 052(204)3161 Fax 052(204)3160



痛快、ほのぼの、遊園地アドベンチャー

マーベルランド

コニーランドのキャラクター大集合！



寒さを吹き飛ばすかの様に登場したマーベルランド、今回はワールド2までのキャラクターを中心に紹介していきましょう。

WORLD 1

4面構成で、1、2面は普通のアクション面、3面はジェットコースターの強制スクロール面、4面は迷路とボス面で、ボスを倒すことによりボーナス面に進んで次のワールドに進めます。

1面は明らかに易しく、最後の7650点の壁も突き破ることが出来るでしょう。

2面は、パワーアップがそろうのでこの面で十分に練習して下さい。

3面は、看板に注意していれば残機を減らすことは無いでしょう。

4面は、分身をできるだけ使わずにクリアしましょう。



秘密の道へ Let's Go！

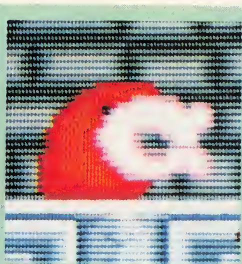


グレートコンドル 翼族

モウルの力を借りてフローリーの代わりに花の国を支配しようとした。

花の国の城に陣取りポカスカじゃんけんを仕掛けてくる。

名前に背きとっても弱いやつ。でもこれ足4本あるんだよね。こんなことだから今の子供はにわとりの絵を書かすと4本も足を書いちゃうんだよ。

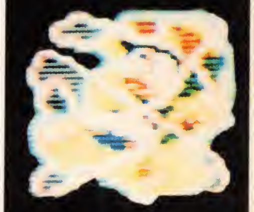


大口 魔獣族

何処となく生きている。

アレルギー性鼻炎なのか、いつも大きなくしゃみをしているが、特に悪意はないと思う。でもとっても迷惑である。





パコ ドラゴン族の王子

人間の年でいえば12ぐらい。パコはまだ子供なのでアイテムを取った時のみ分身の魔法が使える。

ちなみにこれは、メデューサヘッドにやられたところ。

パコを女の子と思っている人がいるみたいだけれど、れっきとした男の子である。そのためちゃんと尻尾がある。（関係ないって。）



ジャイアントバーガー 魔法生物

いつもは、喰われる運命にあるハンバーガーだが、生を与えられた今、喰い返すことに喜びを感じている。

某ハンバーガーショップのハンバーグラーとは関係がないと思うが、あるかもしれない。



メデューサヘッド 魔獣族

普通は、部屋を汚れたままにしておいたりちゃんと掃除をしなかったりすると生える。成体するとシビル光線を出す厄介者。ファンタジー界のお母さんは、よく「きれいにしておかないと、メデューサヘッドが生えますよ！」と子供を叱る。



シルフィー 妖精族（森と水の精）

マーベルランドを守る守護精の1人。ワールド2の森と水の国の守護精で、グリーントライデントスターを持っている。

やっぱり妖精がゲームの花ですねー。でもこの妖精は少しなまいきそう。



フローリー 妖精族（花の精）

マーベルランドを守る守護精の1人。ワールド1の花の国の守護精で花の国のオレンジトライデントスターを持っている。

頭がほおずきである。この妖精がパンツを脱いでいる様に見えるのは私だけかな？

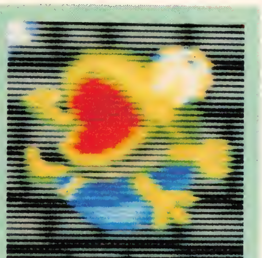


エスカル号 機械

地底族の平均的なトランスポーターらしい。

軽量、コンパクトで燃費もよく、まるで生きているかのようによく走る。

しかし、やられた時は生きている様に見えるのは気のせいであろうか。



カメレオン 魔獣族

甲羅を背負っているといっても水棲族ではない。

人間界のカメレオンは小さいので虫しか喰わないが、ファンタジー界のカメレオンは、デカイので喰われない様に注意しなければならない。



オーヘッド 魔法生物

今回魔法のかかりが悪かったのか、多少間が抜けている。しょっちゅう頭を落とすが、頭をやっつけると体が暴走し始めるので要注意。



すると、ボーナスステージで分身をふりまわすと星をたくさん取ることができます。ちなみに大口のくしゃみは、とばされるだけで死なないし、カメレオンの舌も当たるだけなら死にません。

WORLD 2



タイミングよく　ジャーンプ!

ワールド2は5面構成になっています。ワールド1とちがって難易度は、かなり上がっています。水に沈むゴンドラや、パックランドに出てきたマルタ等々いやらしいトラップがしかけられています。

ジェットコースターも2台並列に走りジェットモグルも大量に出現します。とっても難しいです。

5面は、変な所に無理矢理に行くと難しくなります。この面のボス、ヨロイアンコウとは綱引きで勝負します。これは簡単だ。

ちょっと一言アドバイス

ウイングは、点数をかせぐことができますが、使いづらいです。

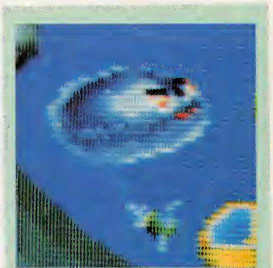
1-4のボスは、ジャンケンの時にボタンをたたいていると、自分のジャンケンルーレットが先に止まるので有利になります。

2-5で、ワニトリが飛んでいますが、頭の上に乗ることができます。

(はんたあ)



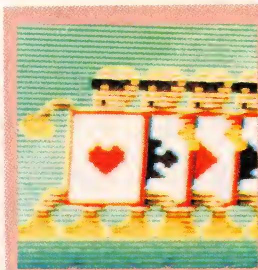
デビルピエロ　夢魔
下っ端なので魔法は使えない。
但しピエロだけあって身が軽く、ウロウロとつかみどころのない動きをする。
きっと平和になれば、マーベルランドで素敵なショーを見せてくれるだろう。



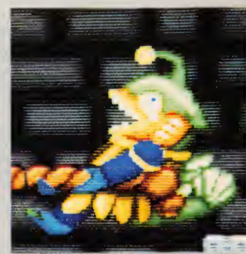
フーセン　魔法生物
こいつは、どうやらモウルの魔法で動いているらしい。
普通の場所なら、だいたい何処にでも現れる。
そのうえ、1度現れたらどこまでもパコを追ってくる。モウルの送ったパコの監視役の様なものだろう。



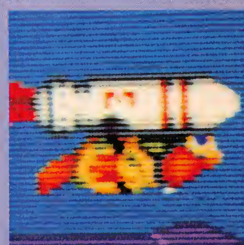
ヘビメタモグル　地底族
地底族のミュージシャン。
6方向に発する音波攻撃は強力。但しミュージシャンなのでバイタリティーは低い。1発でやっつけられる。
音波攻撃でやられるのなら、さながらジャイアンの歌の様なものであろう。



バクフウトランプ　魔法生物
グループを組んで動いてる。顔が爆風スランプのサンプラザ中野に似ているという説があるが、気のせいらしい。
こいつらは、一気に4人倒せます。倒すとのけ反って、とっても面白い。



ヨロイアンコウ　水棲族
モウルの力を借りてシルフィーに代わり森と水の国を支配しようと企んだ。
森と水の国の城に陣取り、綱引き勝負を挑んでくる。
この綱引きは楽勝である。



スーパージェットモグル　地底族
地底族にして大空を飛ぶことを夢見たロマンチスト。
高性能エンジンを背負っているので墜落はしない。
ジェットモグルの方は、長時間飛ぶと墜落するらしい。



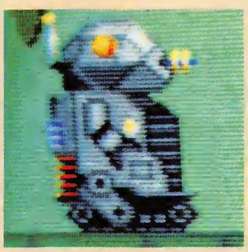
キャプテンモグル　地底族
モウルの忠実な部下。
帽子をブーラメンの様に投げてくる。また、バイタリティーも高く、分身攻撃やキック攻撃も2度ダメージを与えないとやっつけられない。



コンバットジープ　機械
地底族の戦闘用ジープ。強力なバズーカ砲を搭載している。魔法を使わない限り、まともに相手しない方がよい。
このジープに乗っているのは、地底族界のチャック・ノリスではないかと私は思う。



バクダンモグル　地底族
キャプテンモグル同様、モウルの忠実な部下。
バクダンを放り投げてくる。こいつもバイタリティーが高く二度ダメージを与えないとやっつけられない。
でもやっつけると、行けない所も行けるようになるかもしれない。



メカモグル　機械
地底族の科学者が、その技術の粋を集めて作った戦闘用ロボ。鼻の頭から摂氏1万度の熱ビームを出し、腹部に100人の歩兵を収容し、10万馬力のエンジンでたとえ火の中、水の中…という予定だったらしいが。どうやら設計の大きなミスがあったようだ。

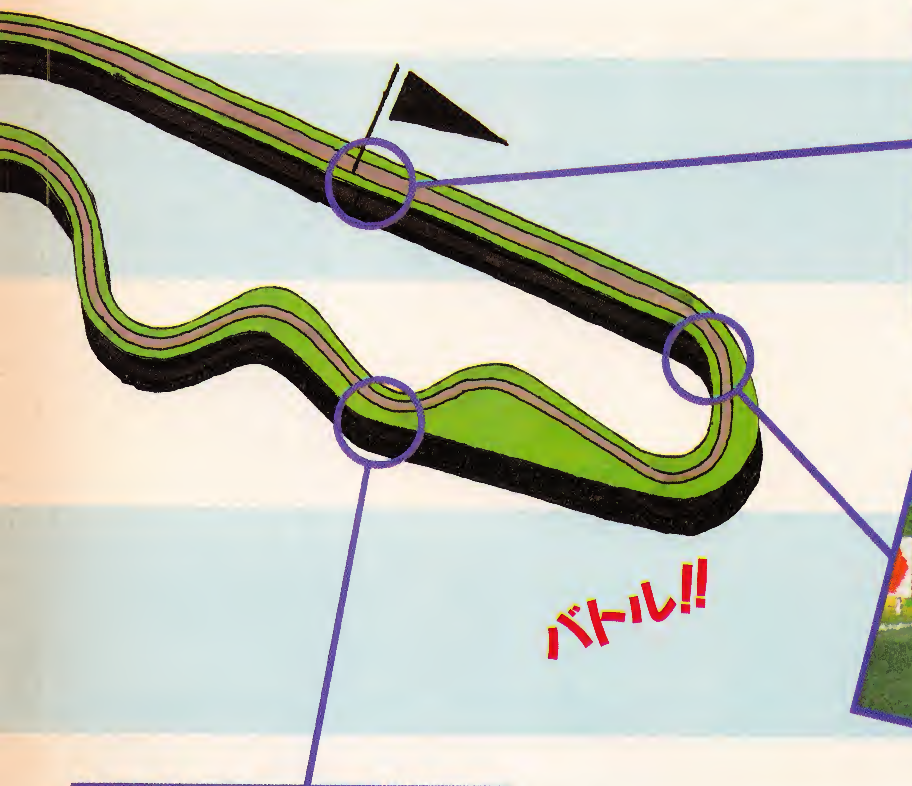


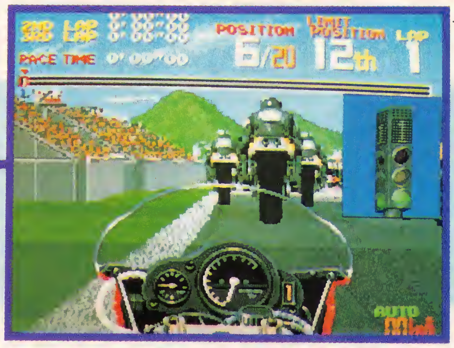
レーシング・スピリットを刺激する
バイクレース初の通信ゲーム！



WGP REAL RACE FEELING

速く走れば先のサーキットへ！　まずはラウンド1の日本グランプリだ!!





コースの左寄り、6番手スタートである。画面右中央のシグナルに注意しながらギアを1速にし、スタート準備である。シグナルが青に！　GO!!



スタートして第1コーナーへ。ポジションを1つ下げて走る。目前に2台。すぐ手前のやつはかなりインを走っているじゃないか！　負けられるか――っ！



おお――っとポジションが2位だ！　目前のマシンに乗ってるやつが1位ってこと（当り前！）S字は上手くラインを走りながらクリアを目標にしよう。

ゲーセンで春一番を！

今年の春一番の風は、この「WGP」で体験しよう。

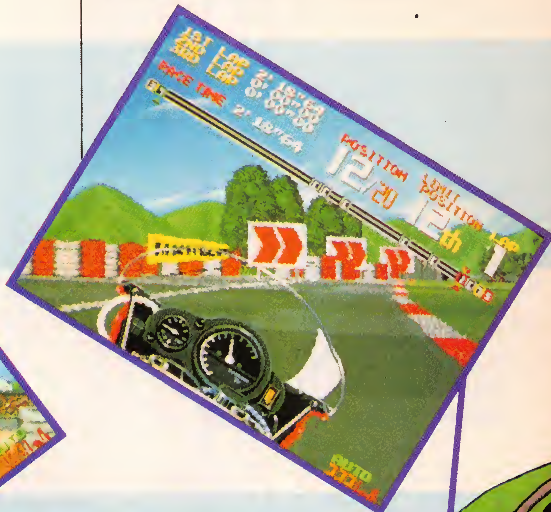
お目見えは3月下旬頃ですが、ゲーメストでは、どこよりも早く紹介、そしてどんなコースなのかもやってしまうぞ。前号で全コースのコースマップを載せましたが、（コースは全部で8つ）今回は日本GPのコースをピックアップし、プレイ中の画面写真を合わせて「WGP」を誌上体験してもらいます。

実際プレイする場合、8コースある中からこの日本GPのコースからスタートするので、まずはコースの暗記から始める。まあ、どれでも同じだけど覚えることがゲームをやる上でやりやすくする、完走しやすくするポイントです。



自分は筐体に乗っかっているのになぜカライダーが目前を飛んでいたりする。まあいいかあ。でも慣れないうちは、こんなのばっかりだろうね。そうならないようにがんばろう。

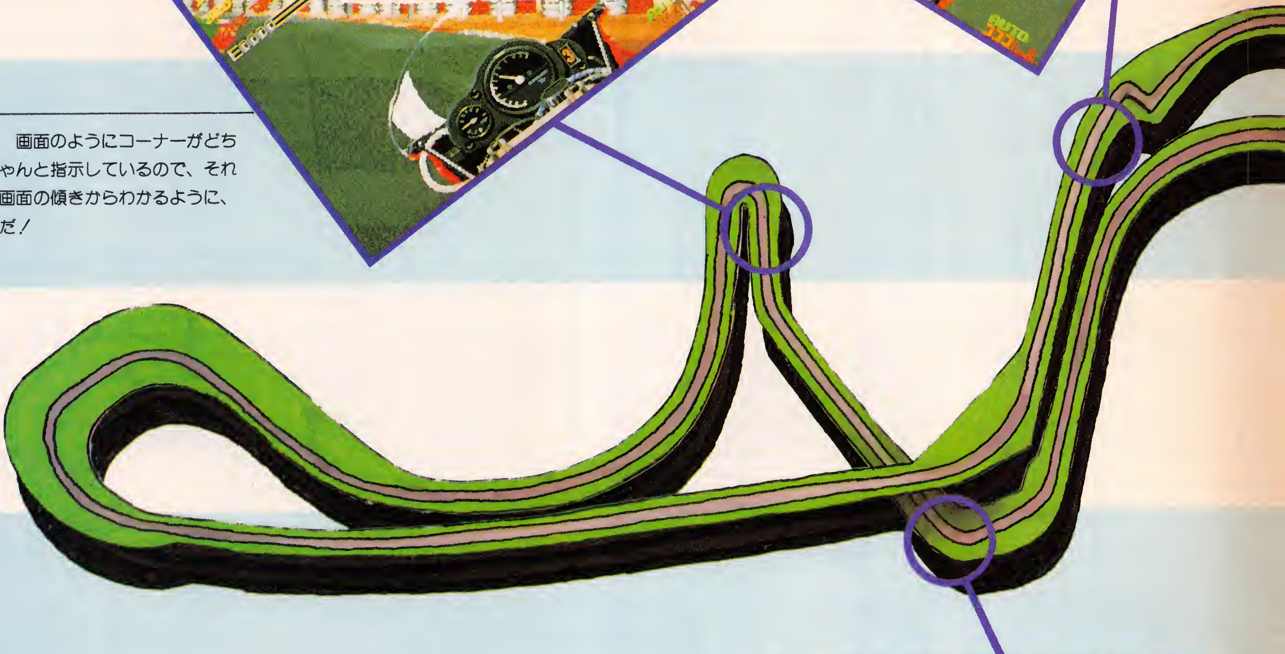
クラッシュ!!



130Rを抜け、シケイン前の直線より先の方を見ている。200km／hオーバーから100km／h前後へフルブレーキをしなければならない。ポイントは減速開始地点だろう。これはさすがに実際プレイするまではわからないわね。



ヘアピンへ突入／ 画面のようにコーナーがどちらに曲っているかちゃんと指示しているので、それも参考にして走る。画面の傾きからわかるように、プレイもハングオンだ／





コーナーを抜けるとすぐ130R近辺のコースの下を抜ける。ふむ、ポジションは2位のまま。よーく見ると先の方に小さく1位のマシンが見える。ヘアピンまでフル加速だ／

イメージトレーニングはタイムアップの第一歩

目をとじてコースを思い浮かべる。(写真の絵から背景などを想像する) 右〰〰、左、右、左〰〰って感じで。

この時、このゲームの「売り」の部分、足によるシフトチェンジをまねてみる。カチャ、カチャと。まさにモノホンのライダーのやっているイメージトレーニングって感じだね。

実際にプレイした時、イメージしたものと多少違ったりするけど、そのズレはプレイに合うようにすればいい。

全くトレーニングをやっていない人よりは、上達が早いはずです。これにより、発売早々から人より早く走れることも可能です。通信ですからなおさらですね。

日本GPのあとはまだ7コースもあるから、上手くなって先に進めるようになったら頭がパンクするかも知れないね。

(A⇩Z)

接近戦と遠距離戦がポイント

CRUDE BUSTER

ちぎっては投げの連続だ! デコの味わいの深いこいつは、かなり手強いゲームだぜ!

西暦2010年 —狂暴なる悪の始まり—

突如原因不明の核爆発が続発。核の脅威の下、今世紀最大の栄華を極める巨大都市が、一瞬にして廃墟と化した。

そして20年後……

都市は復旧されつつあったが、拮抗勢力組織の出現により、軍の出動も空しく再興の夢が破れ、トップレベルの科学力に裏打ちされた狂暴組織「BIGバレイ」に支配されてしまった。

そして現在……

政府は、極秘裏に「BIGバレイ」の抹殺を2人の男に依頼した。

多額の報酬を払えば、どんなに危険な仕事も引き受ける、任務完遂率100%の男たち。

CRUDE-BUSTER!!



この2人が主人公。やってくれるぜ。(小林克〇に似てませんか?)

格闘ゲームは技だ!

彼らの基本技を紹介しよう。

つかみ投げ…敵に近づき、つかみ投げボタンを押すことにより、敵をつかんで、頭上高々と持ち上げる。そしてもう一度つかみ投げボタンを押すことにより、つかんだ奴を投げつけるのだ。

つかむ時、投げる時、共にレバーに反応して、上中下と使い分ける。

転がり・キック…レバーを斜め下に入れながら、ジャンプボタンを押す。すると、5歩分程のでんぐりがえしだ。敵の攻撃を避けながら、近づくことができる。その時、パンチボタンを押すことにより、ころがった後にケリが入る!

ローリングソバット…レバーを進行方向逆に入れ、すぐに、攻撃ボタンを押すべし。しかし、タイミングが非常に微妙で、実用性は低い。

その他…あとは、そうだな、攻撃ボタンの連打で、どんどん技が変わっていくぞ!

また、障害物やメカは、パンチ&キックでぶっ壊しながら進んで行こう。

投げた敵(物)は、敵だろうと障害物だろうが、貫通していくぞ。しかも、投げられた敵へのダメージは2倍なのだ。がんがん、使っていこう。

他のおススメは、ジャンプキック。特に、1対1の戦いには最適だ。

BIGバレイ VS CRUDE BUSTERの死闘!

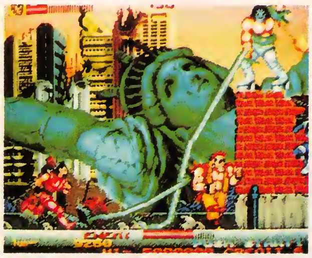
開発途中のバージョンでの取材なので3面までしか紹介できないのが残念だ。希望があれば次号でも紹介するぞ。

1面

いきなり障害物があるので、がんがん壊しながら進んで行こう。途中にあるドラムカンとかは、拾って武器にできるので、敵が出るまで持って行くべし。

中ボスの火炎放射男は、上下に移動してけんせいする。すると、徐々に近づいてくるので、そこで掴んで投げる。この繰り返しだ。

大ボスは、びっくり。自分で攻略してくれや。

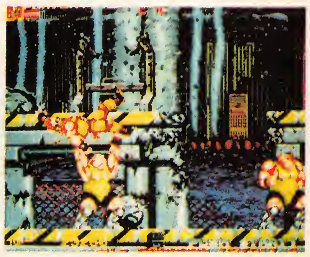


1面ボスのヘビ使い。ザコの攻撃よりヘビに巻き付かれる方が痛い。

2面

この面から、強力なザコ、恐怖のハイレグ・レオタード男の出現だ。ヒップドロップには、要注意。

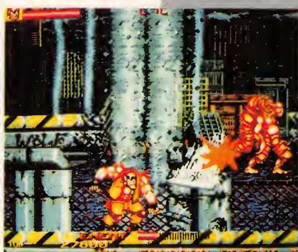
ボス的キャラクターは、3種類ある。



レオタード男の恐怖。こいつは、掴んでくれるので、でんぐりがえって攻撃だ。

まずは戦闘ヘリ。敵が出現する格納部と、運転部に分かれる。格納部を壊すのが先。

エイリアン。こいつは、大した事はない。常に真ン中へいよう。



棒・ムチを拾うと、武器として使える。リーチが長いので強力。画面は、2面中ボス。

ボスの鎌男は、安地アリ。棒を拾えば、どうってことはない。



鎌男の安地。最初はザコが多いので、武器を拾って、ザコを先に倒せ!

3面

ザコが、パワフルになってくるぞ。ボディアタック、オート攻撃(大魔界村参照)、犬の喰いつき(ボタンの連射で離せる)等々。

途中にある、ムチが非常に強力なので、必ず拾うように。

ボスは、コ〇ラ砲の男がまず1人。ジャンプキックで切り抜けろ。

大ボスは、突っ込みを得意とする。ダメージを与えると、より強力に突っ込んでくる。

今回はこれまで。全容はAOUショーで明かされるか?(情)



3面のサイコガン使い。ジャンプキックで、近づけないようにしよう。



そして、3面大ボス。掴むこともできるが、まずムリ。やはり、ジャンプキックだ。

これぞ、元祖アクションゲーム

バルダーダッシュ

ダイヤモンドラッシュだー。


ボーナスステージ、アイテム取ってこのとーり。


チョウがいっぱいさあどーする。

バルダーダッシュというゲーム名を覚えていますか? 今となっては懐しいあのゲームです。パソコンゲームで発売され、1回ビデオゲームでも発売されたゲームが、またもう1度ここに甦ったのである。



ゲームの説明

今となっては古いゲームなので知らない人が多々いると思うので一応説明します。

プレイヤーは、規定数のダイヤモンドを取ることにより、次の面に行く出口が開くので脱出すれば次の面に進むことができます。

しかし、そう簡単に次の面に進ませてくれるわけがありません。プレイヤーを阻むものとして、タイムと岩があります。タイムは、面によって一定のタイムが設定されており、タイムがなくなると、プレイヤーを1人失います。岩はゲーム中で使い方により敵にも味方にもなります。岩は2つ縦にならんでいると必ず下にくずれるようになっています。プレイヤーは、落ちてくる岩につぶされると、当然死ぬことになります。

その他にプレイヤーを狙うキャラクターとして、ハエやチョウなどがあります。

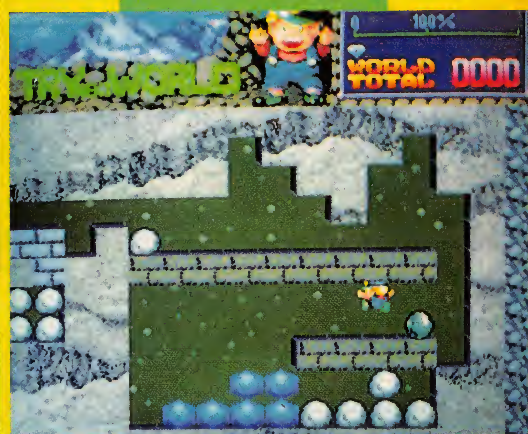
ハエ、チョウ両方とも岩を落とすことにより殺すことができます。ハエは殺すと点数が入り、チョウは殺すとダイアモンド9つに変わります。面によっては、チョウを殺してダイヤモンドを回収しないとクリアできない面も当然あります。

ステージによって出現する敵キャラは違いますが、そのステージの最初にデモがあり、出現する敵キャラの紹介及び殺し方を説明してくれます。

ゲーム中で、岩にかこまれて、動けなくなる場合があります。そのような場合には、ボタンを押して自爆することも可能です。



クリアー時のデモ


プレイヤーがバイオに似ている。

テクニック

このゲームはシンプルなだけあって、色々なテクニックがあります。

敵が落ちてきた岩に当たって死ぬと爆発するのですが、その爆風に巻き込まれたものは、すべて消えてしまいます。これを利用して壁を消して近道を作ったりすることもできます。

後半面では、アメーバという敵が出てくるのですが、その他の敵（ハエ、チョウ）がそのアメーバに当たると死ぬのでそれを知っていると楽になる面もあります。

アイテム

岩じゃない丸い石が面にころがっていますが、その石を1回落とすことによって、アイテムが出現します。

アイテムには、全体のマップを見れるもの、1UP、ボーナス等があります。

アイテムは、取ることによって効果がありますが、アイテムを落とすと壊れてしまいます。悲しい。


マップ玉とボーナスダイヤ。

ゲームについて

私は、パソコンでもこのゲームをやったことはあったのですが、敵に触れただけで死ぬので、とても難しく感じた。だが、ゲーム的により一層の進歩が見れたのでとてもいいゲームであると思った。

このゲームを昔やったことのある人も、やったことのない人もぜひ一度やってみて下さい。

（しーちゃん）

読者が考えた蛇がX68で動いた!!

画面はできた!! でも これでいいのか激論中

はねたまご X情報

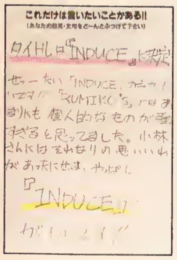
読者のゲームデザイン タイトルは『INDUCE』派優勢

前号で、読者のゲームデザイン・ゲーム化第1弾として新潟県の小林俊夫君の『RUMI-KOS』に決定、そのゲーム化の作業を行っているということをお知らせしました。

今回は画面の一部（開発バージョン）をお見せし、今どの点に気を配って作業を進めているかということを簡単にご報告しましょう。

INDUCE派が多い

ゲーム内容の前に、題名については、『RUMI-KOS』より『INDUCE』の方が評判がいいですね。RUMI-KOSでは、個人的な好みと



門名浩則君の意見はINDUCE。

思い込みが強過ぎると感じた人が多かったようです。参考までに、ハガキを送ってくれた、静岡県の門名浩則君の意見をご紹介しましょう。

面がポイント

蛇をあやつって敵をつぶすという面白さと難しさのあるこのゲームですが、画構成も重要なポイントの1つ。

何面かを紹介してみますが、もちろんこれだけではありません。最終的には40面位になるかも。後半は手のこんだものが用意されています。期待して下さい。

モニターの意見は

開発バージョンをゲーメスト編集部員を中心に8〜9人でプレイしてみました。

さまざまな意見がでましたが、主なものを拾ってみると次の通り。

①自機が蛇を操るという発想が面白い。

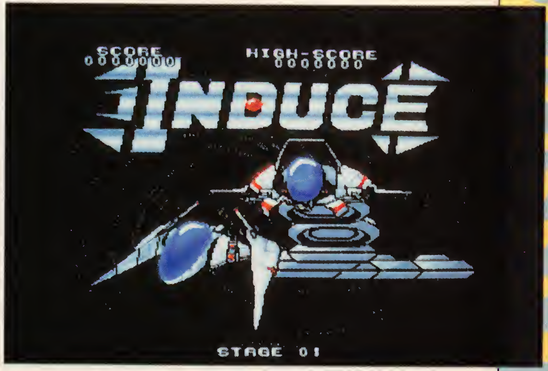
②ヘビの操作制…プレイヤーの意図にストレートに反応しスムーズに動くように改善したい。

③敵キャラ…敵キャラの個性化をもっとはかるべきだ。

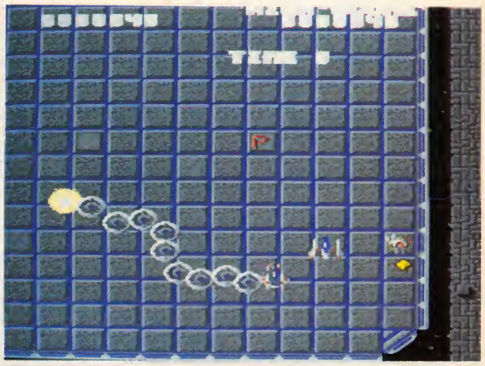
④ヘビとエサの関係…エサがまかれたら、他のものには目もくれずエサに飛びつくようにした方がよい。

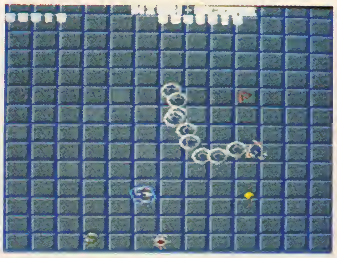
より完成度の高いものにするためには、まだまだ改良点はあると思うので、最後までがんばってみるつもり。

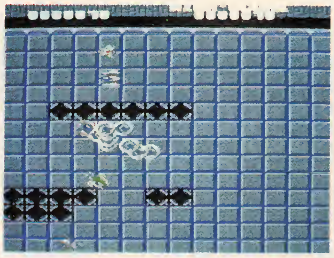
今後ともよろしくね。

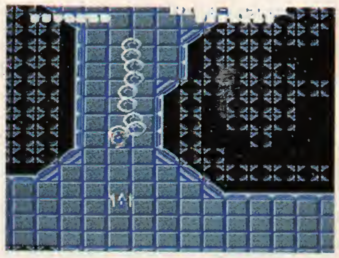


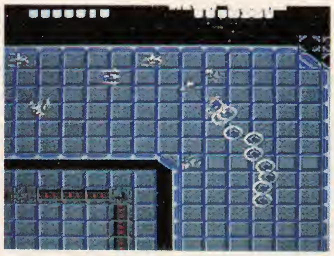
タイトル。周りの星はぐるぐる渦を巻く。

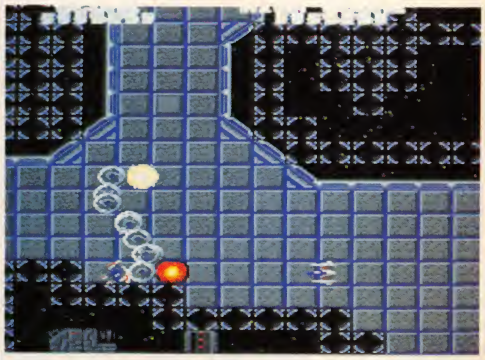

1面。広いフィールド。

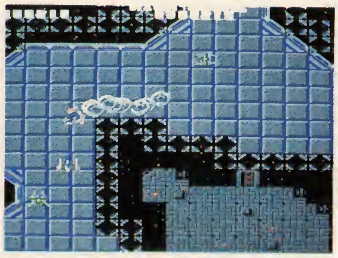

バリアをはったら敵に近づけ。

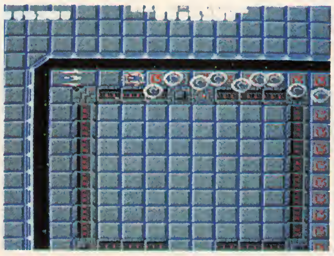

2面。一生懸命自機を探す忠ヘビ。


3面。だんだん面も凝ってくる。


敵のまっただ中に蛇と突っ込む。


エサで誘導し敵をつぶす。


とにかくよく自機についてくる。


4面のナイショの隠しボーナス。


CAPCOM
1941™
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED
COUNTER ATTACK
CPシステム
第8弾
CPシステム
第9弾
戦場の狼II
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED ™
ハテナハテナの
だいぼうけん
ハテナ?の大冒険™
アドベンチャークイズ2
©1990 CAPCOM
ALL RIGHTS RESERVED
人気のアドベンチャークイズが
バージョンアップして登場
3人同時プレイ
名作「戦場の狼」
CPシステムで
今甦る
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1－4－12 カプコンビル (06)946-6622代
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F (03)440-4801代

ゲーメスト
Apr. 1990
4
No.43
平成2年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第4号通巻43号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社 新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(233)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-4 Printed in Japan